
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
NUMERO 20 ● 350 PTA.
GRUPO ZETA
VIRTUA
FIGHTER II
A TODO TRAPO
MEGA DRIVE
MICKEY MANIA
THE LION KING
SOLEIL
MR. NUTZ
RUGBY WORLD CUP'95
BOOGERMAN
POWERDRIVE
ANIMANIACS
PSYCHO PINBALL
MD 32X
VIRTUA RACING DELUXE
DOOM
COSMIC CARNAGE
MEGA CD
STAR BLADE
MYST
GAME GEAR
SONIC TRIPLE TROUBLE
STAR WARS ARCADE
FUERZA TOTAL
00020
8 420565 051002



PRODIGIOSO
SORPRENDEN
MILAGROSO
RELAX
FLOATING
DOOM
SOBRAN LAS
DOOM
¡Por todos los demonios, nunca has visto nada igual!. DOOM viene armándola. Scaling perfecto, Texture Mapping de lujo, Scroll contínuo en las rotaciones de 360 grados.
Y además un increíble tratamiento de las proporciones llamado Raytracing. La aventura más real para la máquina más poderosa de SEGA.
Un programa alabado en todo el mundo y que ha sido elegido mejor juego del año. Entra con DOOM en un mundo endiablado y verás lo que es bueno.
"La misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un PC 486 a 50 Mhz."
- Super Juegos -
DOOM
SEGA
Unitros

SUMARIO

EN PROCESO

MD 32X



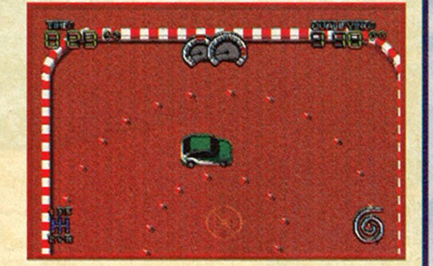
FLASHBACK



PREVIEWS

MD 32X

MEGA DRIVE



GAME OVER



Mega SEGA
VIRTUA FIGHTER II A TODO TRAPO
STAR WARS ARCADE
FUERZA TOTAL

EN PORTADA







REVIEWS

MEGA DRIVE

MEGA CD

GAME GEAR

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arte: Tomás J. Pérez
Redacción: Bruno 'Zumo' Sol (jefe de sección) y Fco. Javier Bautista 'de Hamelin'
Colaboradores: Fernando Martín, Agustín Scianmarella, Marcos García, J. Luis 'Incover' del Carpio, Juan Carlos Sanz, Roberto Serrano, Javier Iturrioz, Raúl 'Pin y Pon' Montón
Edición: José Luis 'Airgamboy' Álvarez y Juan José 'G.I. Joe' Esteban
Maquetación: Alberto 'Baratto' Caffaratto, Marina Caffaratto y Belén Díez España
Secretaria de redacción: María 'Pretty Woman' de Frutos
Dirección: C/ O'Donnell 12. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00. Fax: (91) 586 32 32

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director-Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6º. 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Director administrativo: Félix P. Trujillo. Controller: Josefina Agüero.
Director de Publicidad: Benito Mateos.
Coordinación de Publicidad: Marina Lara. Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes). Promoción y ventas: Carlos Bravo

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. O'Donnell 10, 2º. 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 98 42. Cataluña y Baleares: Isabel Font. Consell del Cent 425, 3º. 08013 Barcelona. Tel.: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28. Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30. Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11. Norte: Jesús María Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao. Tel.: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01.

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid. Tel.: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01. Francia: Media Export. París. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00. Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 26. Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: (07) 41-61-275 46 46. Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57. Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46.

Filmación: EQUIPO PARRAFO S.A. C/Quiñones, 9. 28015 Madrid.
Fotomecánica: Promograf. C/ San Romualdo, 26 - 4º. 28037 Madrid.
Impresión y encuadernación: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. C/ Ajalvir. 28850 Madrid.
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona. Tel.: (93) 4846634.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: M-12.823-93

MEGA SEGA es una licencia de EMAP España publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge



Como todos sabéis, PRESS START es esa curiosa y reveladora sección de MEGA SEGA en la que podéis observar algunos instantes de la vida de los diferentes componentes de la revista. Este mes, como regalo de Navidad, hemos elegido una selección variopinta y sabrosona de la labor diaria de este prodigioso grupo humano que hace todos los meses las delicias de grandes y pequeños con unos textos que son una delicia para la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto.



¿ES DE ALGUIEN ESTE DESECHO HUMANO?

Una mañana llegamos a trabajar y nos encontramos con él. Este personaje circunspecto parece tener perturbadas parte de sus facultades mentales y no recuerda de dónde viene ni adónde va. Responde al nombre de The Maquetator y, ante la posibilidad de echarlo, hemos optado por darle trabajo como colaborador. Es limpio, trabajador, habla poco y apenas come. Si alguien le conoce o desea adoptarlo, rogamos se ponga en contacto con nosotros lo antes posible. Los gastos de vacunación corren a cargo de Mega Sega.



TAN ANCHO

Asikitanga es una de esas personas a las que todo les da lo mismo. Mirad como se tomó la noticia del regreso de su novia tras 15 meses de convivencia marital con un equipo de rugby neocelandés. Tampoco pareció importarle que Fulgencia –que así se llama la damisela en cuestión– se haya tatuado los brazos con frases como «amor de padre» o «más bares y menos bibliotecas», que beba cerveza negra sin cesar y sin controlar sus gases o que se haya aprendido todo el repertorio de danzas rituales maoríes y las baile en los momentos más íntimos. Asikitanga es así, un 'vivalavirgen' de mucho cuidado.



LAS CABEZAS PENSANTES

Ha sido complicado, pero ya tenemos una imagen de los responsables de la línea editorial de Mega Sega. Aquí les tenéis en plena discusión profesional, planificando y estudiando este número. Instantes después salían escoltados, perdón, acompañados por dos señores muy serios y con bata blanca, muy parecidos a los primos de cierto director de la competencia. Desde aquel día no hemos vuelto a saber nada de Némesis y De Lúcar, pero según sus vigilantes se encuentran en perfectas condiciones físicas, que no mentales.



LA M CON LA O

The Scope se encuentra ante un gran reto. Tras visitar Sega y reunirse con sus product managers decidió dar un giro a su vida y aprender a leer sin poner el dedo en la línea. La noticia ha destruido dos mitos: que The Scope no tiene el bachillerato y que los product manager no sirven para nada. Gracias a su ejemplo, ahora The Scope lee ayudándose con un boli. Desde aquí rompemos una lanza en favor de estos profesionales.

COMO LOS CHORROS DEL ORO

Saliendo al paso de ciertos rumores que dudaban de su aptitud, The Punisher se ha puesto manos a la obra y nos ha dado una lección de pundonor. Está hecho una máquina, lo mismo te fríe un huevo que te hace una review o le quita el polvo a los editores. Un maravilla. Tiene la redacción más limpia que una patena y la calidad de sus textos no ha disminuido un ápice.

LOS HAY CON SUERTE

¡Tened piedad de él! Desde aquí os rogamos que dejéis de llamar para pedir trucos y llaves para MORTAL KOMBAT. R. Dreamer, ex responsable de esta labor, parece sonreir felizmente, pero en realidad lleva así (completamente inmóvil y emitiendo pequeños jadeos) más de dos semanas. Los médicos dicen que se encuentra en trance, y que si alguien vuelve a mentar la palabra fatality en su presencia R. Dreamer puede explotar como una granada.





NO NOS ENGAÑA

The Elf lleva un mes justificando sus ausencias con el peregrino argumento de que está terminando un Máster en Altas Finanzas. Nosotros le creíamos, pero cometió un terrible error que le delató. Invertir en Bolsa es algo arriesgado pero no tanto como para ponerse un casco de obra. Algunos no saben cómo aumentar sus ingresos y mantener la imagen de líder.

EN SU LINEA

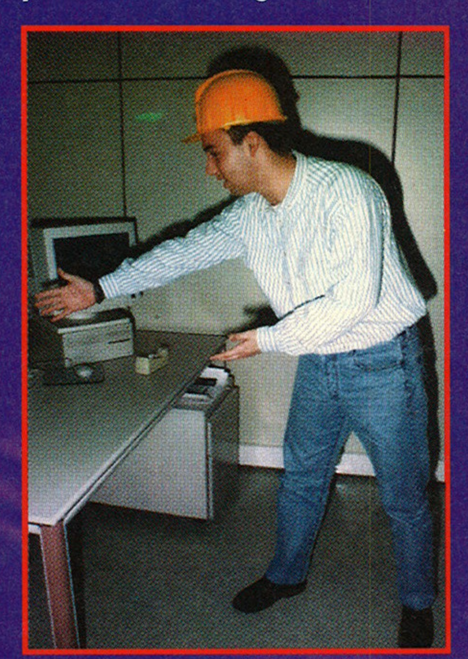
Ya sabéis cómo son los editores: gente sencilla y humilde, aficionados a las coplillas del Príncipe Gitano, al vino peleón, al alterne de barra y al tapeo entre comidas. MEGA SEGA ha intentado mostrarles el buen camino y ampliar sus miras, pero no hay nada que hacer. Como podéis observar, aprovechan cualquier descuido para correrse una juerga. Si es en la redacción e invitando a palmeros de otras revistas, mejor que mejor. ¿Alguien nos da algo por ellos?



COMO PEDRO POR SU CASA

Aunque pueda parecer que J. C. Mayerick se encuentra en plena actividad laboral, no os dejéis engañar por las apariencias. En realidad está jugando a los chinos por teléfono con el vago de su hermano, otro caradura de mucho cuidado. Aquí, en la foto, le pillamos pensando si 4, 5 o ninguna.





NOTICIAS

SCI contraataca

- NUEVO JUEGO
- POR SCI
- 32X

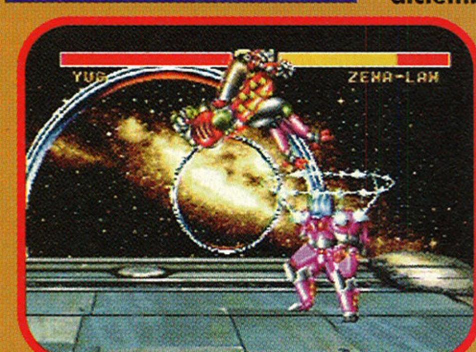
SCI se está preparando para el boom de la 32X. Mientras la saga LAWNMOWER MAN entra a saco en el mundo de Sega, CYBERWAR ha salido para PC con tres CD, pero SCI quiere aún más y desea desarrollar una versión para el nuevo sistema de Sega, MD 32X. Una vez más, el jugador caracteriza al doctor Angelo que debe seguir a Jobe por todo un mundo virtual. Pero el caso es que Jobe se ha aliado con un buen puñado de enemigos virtuales que le harán la vida imposible a Angelo. Todos los gráficos y animaciones han sido convertidos a la 32X, y SCI continúa trabajando en la jugabilidad. Dentro de un par de meses os contaremos algo más.



COSMIC

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- 32X

La cantidad de juegos para la 32X esta creciendo a una velocidad impresionante, debido a su próximo lanzamiento, previsto para el 1 de diciembre. Sólo SEGA tiene preparados 42 títulos para este nuevo sistema, y MEGA SEGA esta orgullosa de presentaros las primeras imágenes de un juego de lucha para el 32X: COSMIC CARNAGE. El juego es muy parecido a la



EL ESCUADRON DE SATURN

JVC va a producir KEIO FLYING SQUADRON a partir de estas navidades, y los rumores apuntan a que además van a sacar KEIO 2 para la Saturn. La versión para la Saturn está siendo programada por el mismo equipo que realizó el original, y se dice que tendrá sprites más grandes, incontables enemigos y un sinfín de personajes para disfrutar al máximo. En MEGA SEGA estamos preparando una extensa entrevista con el programador jefe de estos juegos, a la cual seguirá una extensa Preview.

- NUEVO JUEGO
- POR JVC
- SATURN



COMIENZA EL ESPECTACULO

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- SATURN

Los programas para la Saturn van a ser el patrón a seguir en los juegos de coches. Ahora se atreven con GALE RACER, un programa que tiene los increíbles detalles de la placa Model 2 del DAYTONA, pero que además añade el peculiar estilo de OUTRUN. Coches espectaculares cargados de potentes motores que harán las delicias de los usuarios de la Saturn.



C CARNAGE

versión de ART OF FIGHTING para Neo Geo, pero cuenta con una serie de escenarios galácticos que le dan un aire diferente a MORTAL KOMBAT o STREET FIGHTER. El juego contiene un efecto zoom que le da un aire más parecido a SAMURAI SHOWDOWN para Neo Geo. COSMIC CARNAGE utiliza un cartucho de 24 megas y despliega una serie de animaciones y gráficos impresionantes con los típicos movimientos especiales de esta clase de juegos. El juego está en sus primeras etapas de desarrollo y está previsto para finales de 1995.



LA EXPLOSION DE KONAMI EN LA 32X

- NUEVO JUEGO
- POR KONAMI
- 32X

Hay rumores que dicen que Konami se interna en el mundo de la 32X con un shoot'em up que mezcla personajes de PROBOTECTOR con unos escenarios parecidos al DOOM. Este juego se esta desarrollando en Japón, y se dice que va a tener muchísima acción. Por ahora no os podemos decir mucho más, pero seguid atentos.



VIRTUA FIGHTER II

- NUEVO JUEGO
- POR SEGA
- TITAN

El reciente JAMMA SHOW (una feria de recreativas realizada en Japón) nos mostró la continuación de la actual VIRTUA FIGHTER, que utiliza la placa y el sistema Titan Model 2 CG usado anteriormente en DAYTONA RACING, que es capaz de reproducir 300.000 polígonos por segundo. Estas imágenes muestran todos las mejoras que se han hecho en la segunda parte de VITUA FIGHTER, entre las que se incluyen dos nuevos personajes. Esta versión nos llega después de dos estupendas recreativas: VIRTUA COP, que nos trae una acción trepidante con tiros dentro de un entorno poligonal, y VIRTUA TANK COMMANDER, que también utiliza una placa Model 2 para lograr un mayor realismo y una increíble velocidad.











ROAD RASH OTRA VEZ

- NUEVO JUEGO
- POR EA
- MEGA DRIVE

EA está buscando más violencia en las carreteras con un nuevo lanzamiento para el 95, ROAD RASH III. Muchos de los sprites han sido transportados desde la versión de la 3DO, y el juego se hace internacional, con tramos por toda Europa. Además, hay una serie de helicópteros de policía que hay queesquivar. Otras medidas más agresivas son el golpear a los rivales y robarles la moto.



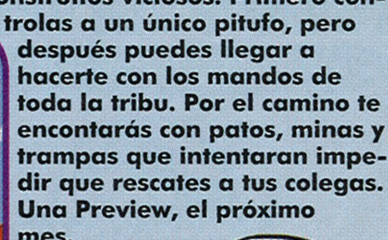


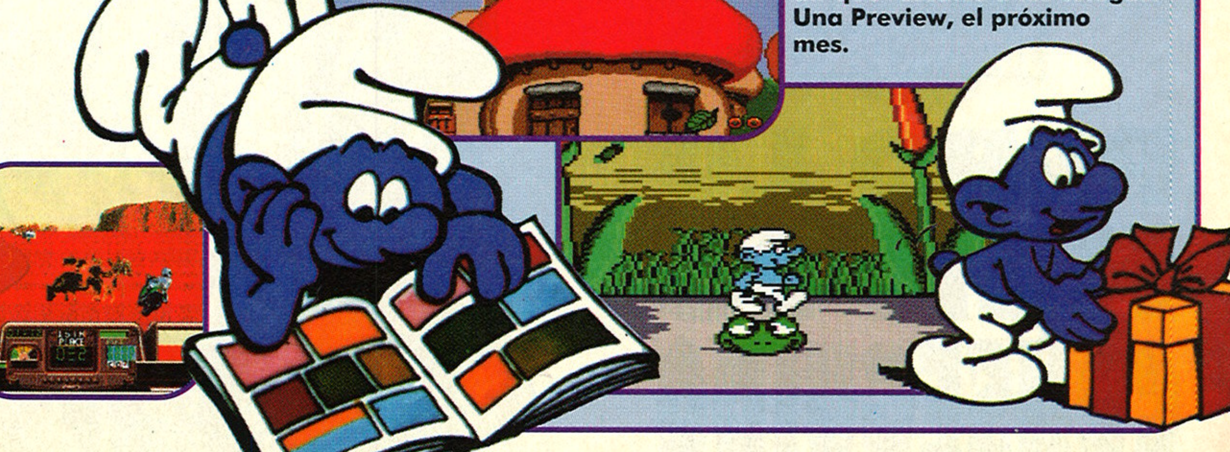


¿DONDE HABEIS ESTADO TODO ESTE TIEMPO?

- NUEVO JUEGO
- POR INFOGRAMES
- TODO FORMATO

Gallic Softies e Infogrames se enorgullecen de presentar un juego que saldrá para todos los formatos de SEGA (Mega Drive, Mega-CD, Master System y Game Gear), LOS PITUFOS. El programa se desarrolla en el mundo azul, donde el malvado Gargamel te hará la vida imposible durante los 22 niveles, convirtiendo la apacible aldea de los pitufos y sus aldeaños en monstruitos viciosos. Primero controlas a un único pitufo, pero después puedes llegar a hacerte con los mandos de toda la tribu. Por el camino te encontrarás con patos, minas y trampas que intentaran impedir que rescates a tus colegas. Una Preview, el próximo mes.





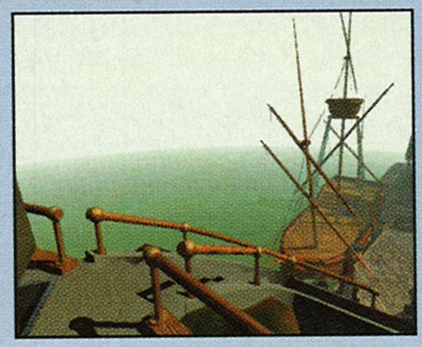
MYST

- NUEVO JUEGO
- POR MARUBENI
- MEGA CD

Probablemente es el mejor juego que los Macintosh ha, visto en años, y ahora va a aparecer para Mega CD. MYST es una aventura misteriosa que tiene lugar en una serie de islas, cada una con sus características y misterios propios. Como explorador empedernido, verás lugares sobrenaturales y rincones paradisíacos realizados con fantásticos gráficos. Se utilizan toda clase de trucos, pero su atmósfera y jugabilidad le convierten en un título muy atractivo para Mega CD.









EN PROCESO

Sega va a por todas con el 32X. La mejor prueba es esta adaptación de DOOM que aparecerá en breve. Némesis, nuestro reportero más dicharachero, os informa.



Prepárate para descender a las tenebrosas cavernas de **ID Software**, donde están creando su nueva arma: **DOOM**. En 1993 fue considerado el mejor juego del año para ***PC*** en la feria del ECTS. Y os podemos asegurar que volverá a serlo, pero esta vez para el nuevo sistema de **Sega**: el ***MD 32X***.

Para aquellos que todavía no sepáis de qué va este juego, os ponemos en antecedentes. Se trata de una aventura en 3D al estilo de los viejos quest pero, en lugar de utilizar magias y hablar con los personajes, sólo tendrás que sobrevivir, utilizando todo tipo de armas. En este juego o matas o te matan. Tendrás que dirigir el destino de un solitario soldado intergaláctico, que tiene que luchar en toda clase de planetas y escenarios. Se diferenciaran entre ellos por gran cantidad de niveles que aparecen; cada uno de ellos tiene una salida que debes encontrar, aunque también te ofrece la posibilidad de descubrir niveles secretos.

La perspectiva del juego es subjetiva (en primera persona) y se aprecian las manos y el arma que porta el protagonista. Atravesando escaleras, puentes y zonas tenebrosas, deberás enfrentarte a toda clase de monstruos, que aumentarán su fuerza y habilidad según vayas superando niveles.





Hasta el momento, el **DOOM** original incorpora 15 niveles en un cartucho de 24 Mb. Todavía no se sabe cuáles de las 27 fases de la versión de ***PC*** se incluirán, aunque se especula con que el juego se podría aumentar a 32 Mb para que quepan todos. Parece ser que todo está preparado para que **DOOM** en ***32X*** alcance el mismo éxito que en ***PC***.



PROYECTO
DOOM

FABRICANTE
SEGA

INICIO
FEBRERO 94

LANZAMIENTO
NOVIEMBRE 94

FORMATO
32X

PROGRAMADORES
ID SOFTWARE

BIENVENIDO A DOOM

Sega ha puesto en juego todo su potencial para crear un producto que se parezca bastante a la versión de ***PC***. La duración del desarrollo fue de nueve meses (un bebé que merezca la pena no puede tener una gestación menor, o corre el riesgo de nacer con malformaciones congénitas) aunque, en las últimas etapas de programación, el progreso fue incrementándose día a día. Como ejemplo tenemos la versión que se presentó en la feria ECTS de septiembre, donde todavía no estaba bien terminado, y la que nos ha llegado hasta la redacción de **MEGA SEGA**, en la cual se pueden apreciar muchas mejoras.

Al primero de ellos le faltaba la resolución que se ha logrado alcanzar en esta última versión.

La historia de **DOOM** es bastante curiosa. Es el trabajo de un pequeño grupo de desarrollo tejano llamado **ID Software**. El equipo comenzó a trabajar al principio para una compañía llamada **Apogee**, donde produjeron un exitoso juego parecido al **DOOM** pero con otra filosofía y menos espectacular: WOLFENSTEIN.

Pero esto no se quedó así, los programadores principales, John Romero y Sandy Petersen, tuvieron una idea que iba a hacer que la máquina y el jugador trabajasen al límite de sus posibilidades y así nació **DOOM**. El programa necesita un procesador de 32 bits debido a su velocidad y suavidad.

La versión de la ***32X*** se podría comparar en velocidad a la de un ***PC*** 486 a 33 MHz, e incluso ***Sega*** nos ha asegurado que la ultimísima versión se podría comparar en velocidad a la de un ***PC*** a 50 MHz.



QUE CORRA LA SANGRE

Si hay algo que caracterice a este juego es la cantidad de muertes que aparecen. Tendrás que disparar a todo lo que se mueve y las secuencias de las muertes tienen un especial encanto, sobre todo cuando uno está lo suficientemente cerca para observar con todo detalle como explotan las tripas de los enemigos. **DOOM** fue considerado un juego para adultos en el ***PC***, pero la ***32X*** entra en otro mercado. Una de las cosas que los programadores han dejado a tu libre elección son las armas. Comienzas con una pistola, pero puedes coger una impresionante variedad de armas, desde ametralladoras hasta bazookas, pasando por una sierra eléctrica. El director de marketing de **Sega** en Inglaterra, Mark Mazlovich, nos llama la atención sobre los cinco niveles de jugabilidad que se pueden elegir. El peor de ellos con diferencia es Nightmare, donde encontrarás un increíble amasijo de monstruos que deberás mutilar y aniquilar.

▲ Así murió la novia de The Punisher. Se llamaba Rulfa y era una gallina.

▼ Tino de la Torre (Columbia) trabaja demasiado.

HERMANOS GEMELOS

No puede afirmarse que los programadores se hayan preocupado mucho para dotar a esta versión de una personalidad propia. En realidad, no ofrece demasiadas mejoras respecto al juego de **PC** y resulta prácticamente igual al original. Unicamente se han cambiado algunos detalles gráficos con el objetivo de ofrecer la variedad que demanda un programa para consolas (como, por ejemplo, la textura de madera utilizada en uno de los niveles para otorgarle un aire medieval). El objetivo de **Sega** es que este **DOOM** alcance el mismo éxito que tuvo la versión de **PC**. Para los usuarios de ordenadores personales incluso se ha editado una guía en la que se indican las claves para alcanzar el final de juego. Esperemos que esta iniciativa sea seguida también por **Sega**.



▲ *El efecto de subir escaleras es sencillamente magistral.*



▲ *Mira a cada lado antes de cruzar una puerta.*









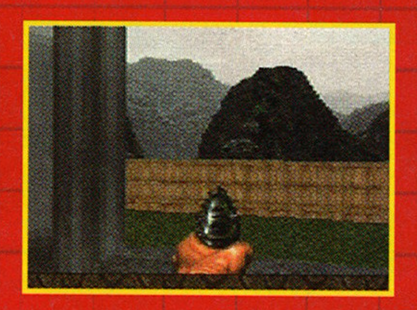


▲ *He aquí un catálogo de las antiguas novias de los product manager de Sega España. Todo un lujo de sex-appeal.*

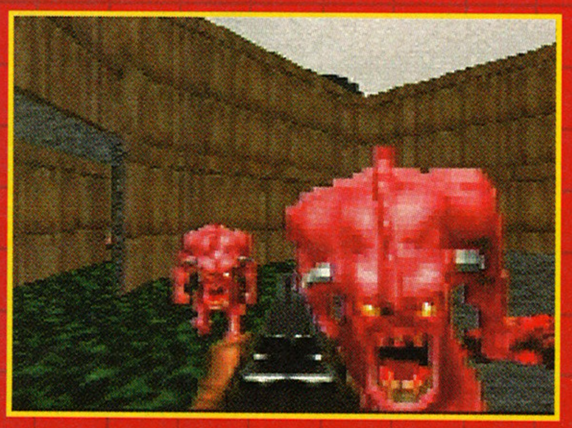












SONIDO BRUTAL

Una de las mayores ventajas que ofrece la versión de DOOM para consola es que no necesitas tener una tarjeta de sonido, ni la obligación de cargarla antes de empezar a jugar para disfrutar de las excelencias sonoras del juego. Muchos usuarios de **PC** se han perdido la estupenda sensación de escuchar la música y efectos de este programo al no disponer de una tarjeta adecuada. Pero los futuros poseedores de una 32X podréis saborear a pleno rendimiento de este cartucho, tanto en jugabilidad como en sonido.
UN BUEN CONSEJO: Si quereis disfrutar a tope de este juego, encerraos en una habitación totalmente oscura y colocaos los cascos a todo volumen, ¡es increíble!

GAME GEAR



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
¡No seas patoso! Daffy tiene más que merecido el premio de oro del mundo de los Dibujos Animados. Dispara tu pistola letal de burbujas y pon las cosas en su sitio



ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
En la aldea te esperan para celebrar el mayor banquete del siglo. Utiliza la poción mágica y ¡a por los romanos! Llévate el juego y además un divertidísimo video de Asterix y Obelix.



DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la cabeza, ¡éste es tu juego! Usa el coco y descubre al nuevo héroe de SEGA. Juego especialmente recomendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificultades. Una maravilla técnica de la programación.



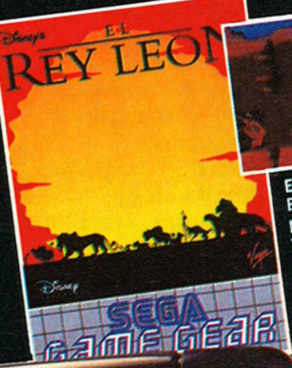
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
¡Cuidado!.Todo lo que se ponga al alcance de la boca de esta bestia puedes darlo por perdido. Mantenlo, si puedes, bajo control y saluda a los más entrañables amigos de la Warner.



TE VAS A QUEDAR PEGADO



SONIC SPINBALL
Es Sonic. Es Pinball. Es Sonic Spinball. El cóctel más explosivo de SEGA. ¡Que no se te vaya la pelota! Aquí tienes todas las de ganar.



EL REY LEON
El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar.



SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Unitros





V.R. Virtua Racing DELUXE

Después del triunfo tecnológico de la versión de VIRTUA RACING para *Mega Drive*, se comenta que la entrega para *32X* será capaz de demostrar toda la potencia y capacidad del nuevo sistema de Sega. En este mes de diciembre, los futuros usuarios de la *32X*, tendrán la posibilidad de disfrutarlo a tope con VIRTUA RACING DELUXE.

El programa fue lanzado por primera vez a finales de 1992 y su objetivo era demostrar el poder de las nuevas recreativas de Sega. Sin saberlo en aquel momento, este fue el primer paso que dio pie a las posteriores DAYTONA, VITUA STAR WARS, VIRTUA FIGHTER y VIRTUA COP en las recreativas, y al nacimiento de *32X* y *Saturn* en las consolas.

Esta entrega de lujo recrea el juego de una manera más auténtica que la primera versión para *Mega Drive*. Utiliza miles de polígonos, más colores y una secuencia más rápida. Algunos de los escenarios omitidos en *Mega Drive* han sido incluidos aquí, y las cuatro vistas son incluso más espectaculares que en la la versión anterior.

Pero también hay mucho que escuchar: efectos sampleados y música con la misma calidad de la recreativa. También se han respetado opciones que ya existían en la versión de *Mega Drive*, como la partición de pantalla en dos jugadores o la vista desde el retrovisor, entre otras.

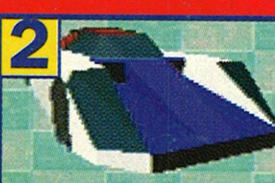


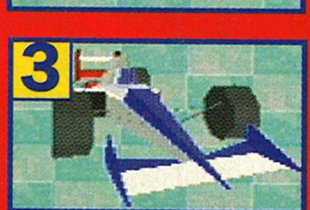










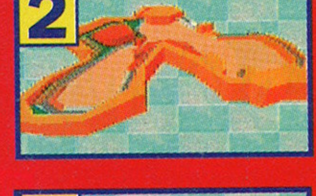


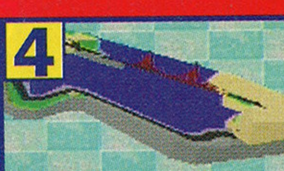
MAS COCHES

Ahora no sólo tienes un coche, sino tres. Además del Fórmula 1 de la versión anterior, cuentas con un stock car y un misterioso vehículo sport prototipo. Todos tienen diferentes velocidades, pero también diferente estabilidad y agarre al asfalto. Con el stock car es bastante fácil tomar las curvas, mientras que con el prototipo volarás en los circuitos debido a su gran velocidad (es el ideal para aquellos que dominan el Fórmula 1). La elección del coche también afecta al carácter de tus contrincantes. En el stock car, por ejemplo, los oponentes son más agresivos, intentarán destrozarte el coche y deberás entrar en boxes.



PARA TODOS LOS GUSTOS



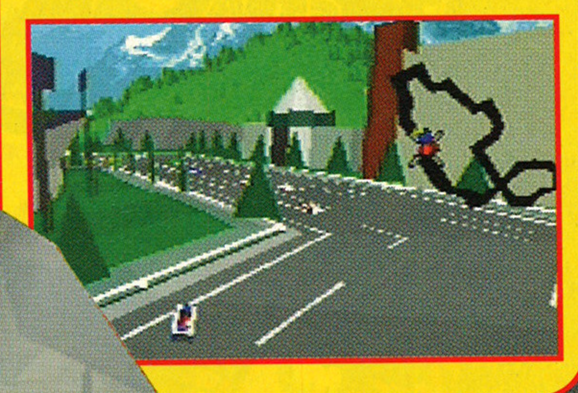




▲ *Estos son todos los circuitos que podrás encontrar en la nueva entrega de VIRTUA RACING. Todos combinan la dificultad y adicción necesarias para disfrutar muchas horas.*

NUEVOS CIRCUITOS

La característica más atractiva de **VIRTUA RACING DELUXE** son sus nuevos circuitos: Highland y Sand Park. El primero lleva al piloto a un circuito urbano; el recorrido está rodeado de inmensos edificios e incorpora una autopista. Sand Park contiene unos espectaculares escenarios áridos y un túnel que te dará muchos quebraderos de cabeza. A veces, la carretera se divide en dos y debes elegir el camino que consideres más adecuado. El poder de procesamiento de la **32X** ha sido empleado para añadir un poco más de imaginación al repertorio de **VIRTUA RACING**.



ESTA NOCHE ES Y MAÑANA



Unitros

NOCHEBUENA



MEGA DRIVE

Este invierno se presenta al rojo vivo. ¡Mega Drive viene arrasando con todo! Los bombazos del año llevan su sello inconfundible: diversión, diversión y más diversión. ¡Son las obras cumbre de los videojuegos hasta el momento!
¡Lo máximo en todos los estilos! ¿Vas a dejarlos escapar?. Te esperan un montón de Noches-Buenas.
Y si aún no tienes Mega Drive, aterriza. ¿Aún no sabes que es la única consola compatible con el futuro?.

94

VIRTUA RACING
- "Genial y mega jugable adaptación de la Recreativa, que aprovecha a tope las posibilidades del procesador SVP. ¡Imprescindible".

- "¡Rápido, vertiginoso, adictivo!. Todos los calificativos se quedan cortos para definirlo".

90

MEGA BOMBER MAN
- "Excelente diseño gráfico, buenos efectos y melodías de calidad".

- "Uno de los títulos más jugables de la historia".

- "Con un ritmo endiablado y una acción trepidante, estos pequeños dinamiteros son una fuente inagotable de diversión y jugabilidad".

93

PAGE MASTER (El guardián de las palabras)
- "Nunca un juego tuvo tanta calidad en todas y cada una de sus fases".

- "Absolutamente de película".

¡PÁSATELO BOMBA!

TAZ IN ESCAPE FROM MARS
- "Gráficamente es una maravilla que divertirá por igual a todo el mundo".

- "El feroz Taz vuelve a Mega Drive para delicia de sus fans con las pilas más cargadas que nunca".

Y además con este juego llévate el más divertido video de tus amigos de la Warner.

SEGA

BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL



POWER DRIVE

Quizá te resulte extraño conducir por la noche, por carreteras intransitables, sin luces y lloviendo a mares, sobre todo si no eres Carlos Sáinz. El último título de U.S. GOLD, **POWERDRIVE**, te ofrece la oportunidad de convertirte en un conductor de rallies y hacer realidad este sueño, ilegal en la vida real. Al contrario de los típicos juegos de carreras, donde se conducen coches desproporcionados, en este podrás ponerte a los mandos de un Mini, Renault Clio o un Fiat Cinquecento.



Se basa en una serie de circuitos donde tu peor enemigo es el reloj, ya que tendrás que terminar la carrera antes de que se cumpla el tiempo establecido o no podrás acceder a las siguientes etapas. Tomar el control de los alocados vehículos no es tarea fácil, ya que el juego se ha desarrollado de la manera más realista posible.

Los circuitos varían de una país a otro: en Montecarlo te encontrarás unos frondosos bosques y en Kenya, dunas y más dunas.

La climatología es otro aspecto a tener en cuenta, puesto que la lluvia te hace la conducción un poco más difícil, pero la nieve y el hielo hacen que el descontrol del coche sea exagerado. **US Gold** todavía tiene que hacer muchas cosas en este título, pero os podemos asegurar que el éxito en la redacción ha sido impresionante. Incluso hubo un par de heridos a consecuencia de la pelea por jugar.



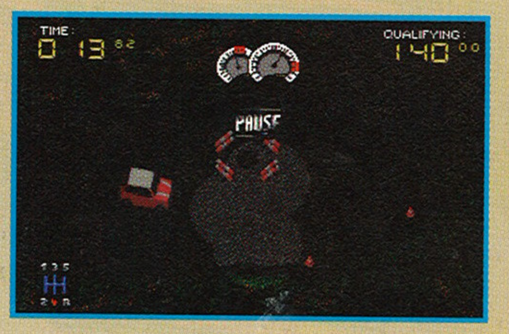
▲ *Mayerick camino de Albacete para esquiar.*

TODO TUYO

En todos los circuitos encontrarás iconos que te ofrecen diversas ayudas cuando los recoges. El icono del tiempo para el reloj por un periodo muy corto, la N te da más potencia y súper velocidad, y el dinero te será muy útil para que puedas reparar el coche y adquirir componentes que mejoren sus prestaciones.

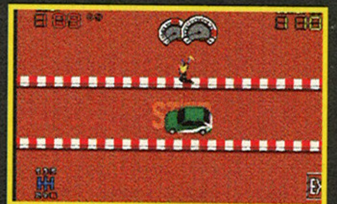


▼ *Sofía va al curro en mini... y Tino en un BMW (con una rubia de bote).*



COMO EL CARNET DE CONDUCIR

De repente, entre tanta carrera y tanto circuito, aparece una fase donde tienes que demostrar tus habilidades. También hay un límite de tiempo pero, además, tienes que esperar a que el juez levante la bandera para continuar.



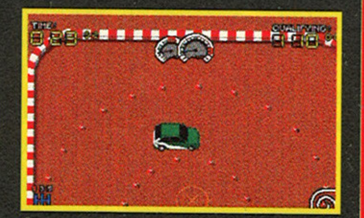

PARADA

Debes parar sobre la línea y esperar a que el juez levante la bandera.



MARCHA ATRAS

Aparca el coche marcha atrás y espera a que levanten la bandera.

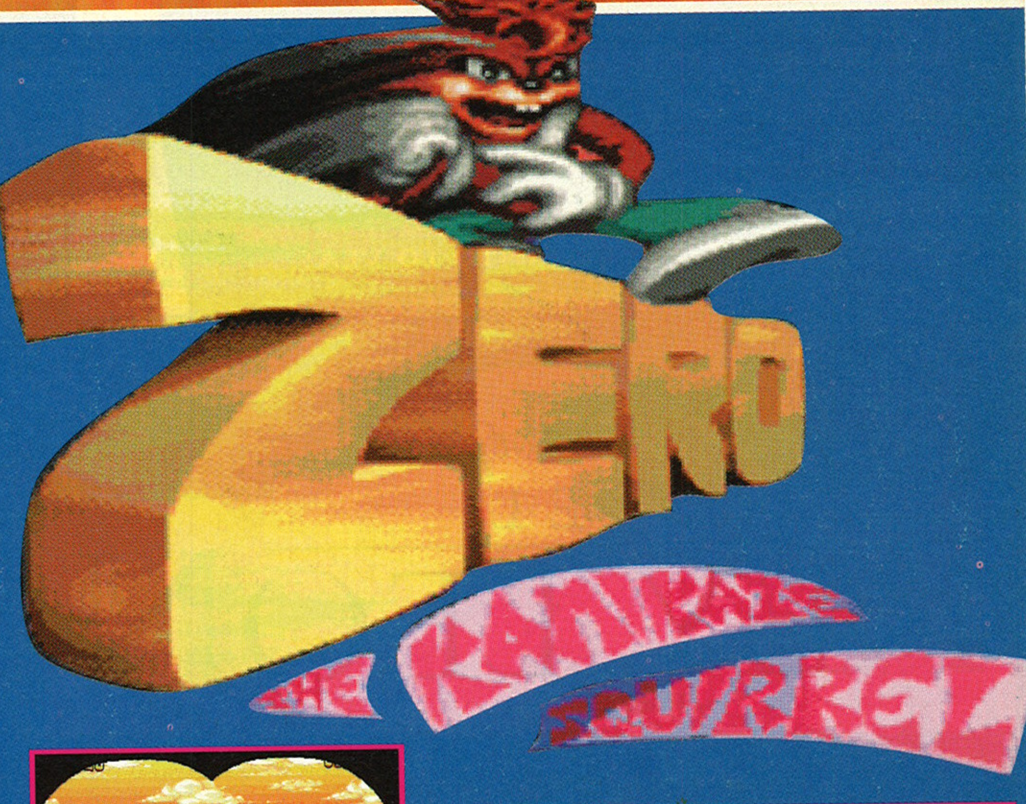


CURVA DE 90º

Toma la curva según marcan los conos y frena donde está la línea.





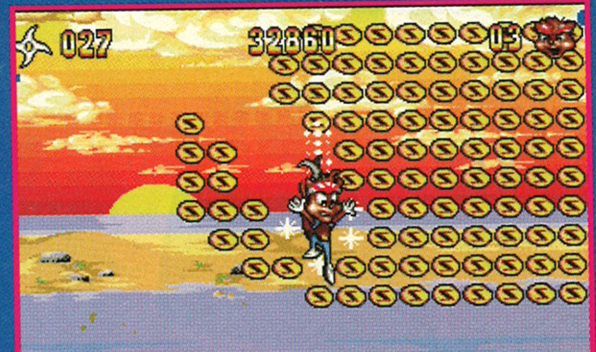


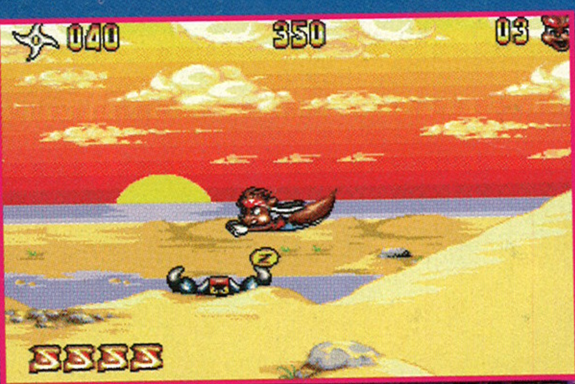
No contento con su aparición estelar en el juego **AERO THE ACROBAT**, Zero ha conseguido un nuevo papel en otra aventura plataformera de la compañía **Sunsoft** (es normal, tratándose de uno de sus personajes más carismáticos). Habiendo abandonado sus contactos con los malos después del tremendo varapalo que se llevó en la última aventura, Zero ha regresado a su tierra natal para descansar y dedicarse a cultivar hortalizas. Pero su planeta está controlado por el malvado Jacques Le Sheets, que planea convertirlo en astillas.

Después de verse obligado a realizar un aterrizaje forzoso en la playa, debido al impacto de un misterioso objeto, Zero tiene que avanzar por las siete fases del juego, deshaciéndose de todo tipo de enemigos y rescatando a todos los habitantes de esta hermosa tierra. Para matar a los malos, debe saltar sobre ellos o utilizar cualquier objeto que pueda arrojar.

La batalla continúa, por lo que no está muy claro cuando aparecerá el juego. Os informaremos al respecto en próximos números.

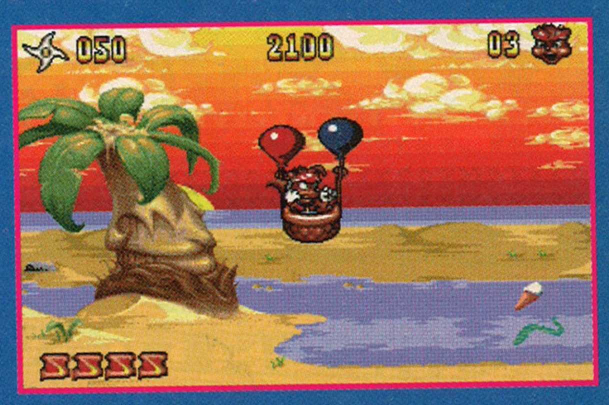
▲ A esto le llamo yo estar con el agua al cuello.







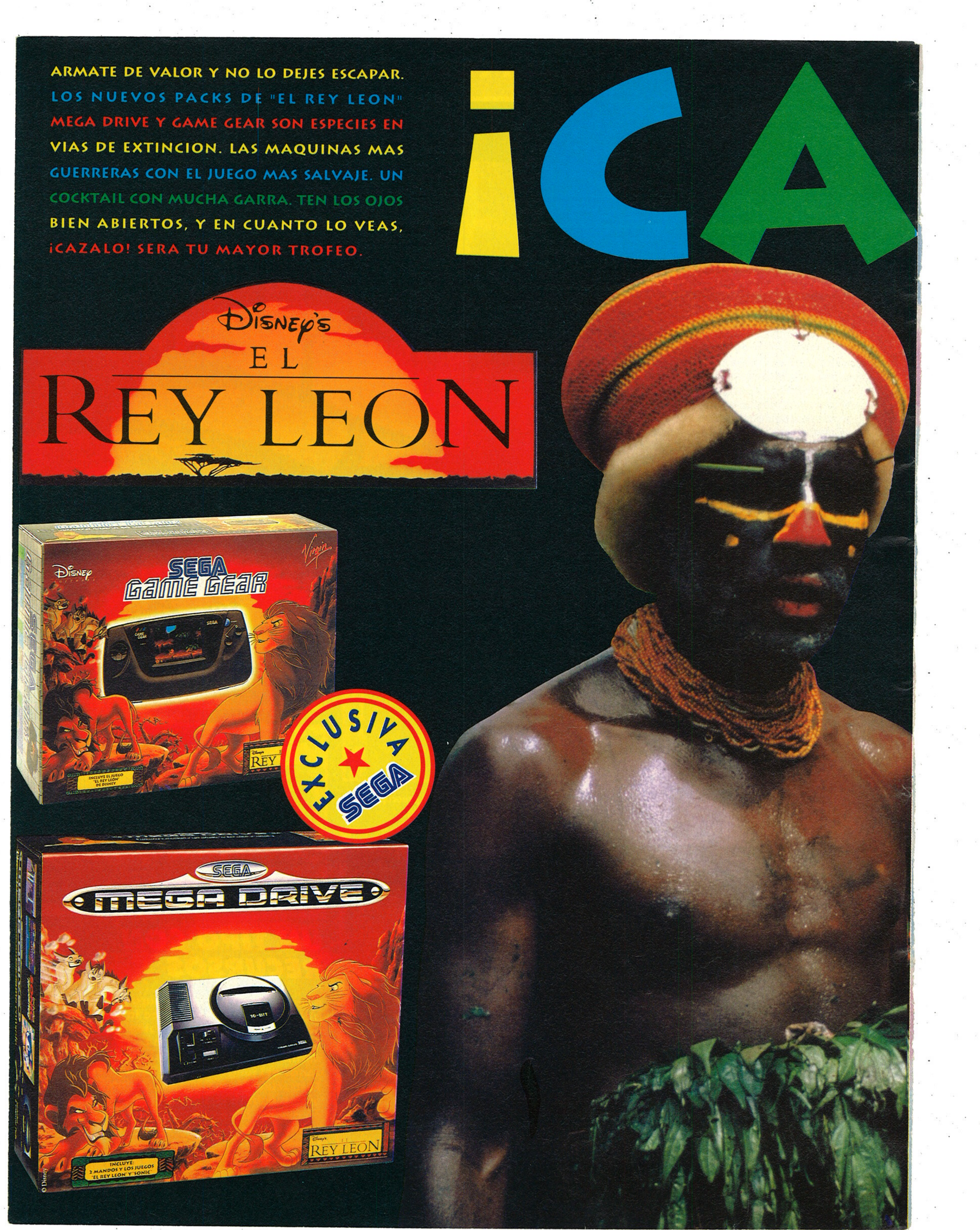
▲ Este bicho sufre una preocupante indigestión de berenjenas.

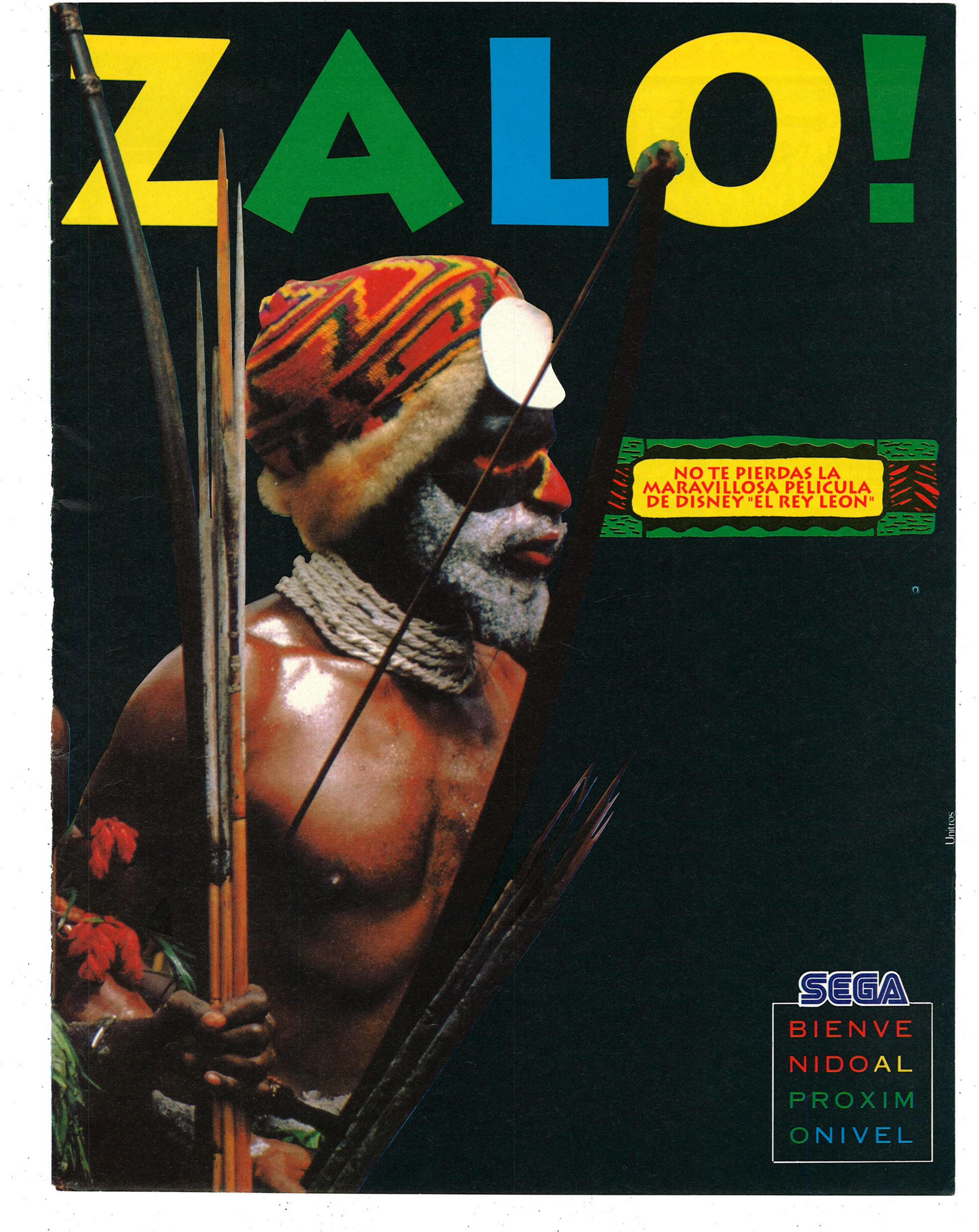




UN TIPO CON RECURSOS

Además de su habilidad para lanzarse en picado, Zero también posee la capacidad de de bucear. Al apretar el botón C, nuestro héroe realizará un planeo continuo que, normalmente, deberás dirigir tú mismo. Hay zonas del juego donde se indica Super Dive Tests, cuando aparece este mensaje, nuestro amigo deberá combinar el planeo con la caída en picado, haciendo que Zero escape de cualquier desastre con un simple giro en forma de U.


ARMATE DE VALOR Y NO LO DEJES ESCAPAR. LOS NUEVOS PACKS DE "EL REY LEON" MEGA DRIVE Y GAME GEAR SON ESPECIES EN VIAS DE EXTINCION. LAS MAQUINAS MAS GUERRERAS CON EL JUEGO MAS SALVAJE. UN COCKTAIL CON MUCHA GARRA. TEN LOS OJOS BIEN ABIERTOS, Y EN CUANTO LO VEAS, ¡CAZALO! SERA TU MAYOR TROFEO.
¡CA
DISNEY'S
EL
REY LEON
DISNEY
SEGA
GAME GEAR
INCLUYE EL JUEGO "EL REY LEÓN" DE DISNEY
EXCLUSIVA SEGA
SEGA
MEGA DRIVE
16-BIT
INCLUYE: 2 MANDOS Y LOS JUEGOS "EL REY LEON" Y "SONIC"
Disney's
REY LEON
© Disney


ZALO!
NO TE PIERDAS LA
MARAVILLOSA PELICULA
DE DISNEY "EL REY LEON"
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros





Ya ves, el campeón siempre se queda con la chica.



1 PLAYER TURBO

1 PLAYER V COMPUTER

2 PLAYERS

Kawasaki SUPERBIKE CHALLENGE

El festival de polígonos de F1 hace su reaparición en el nuevo simulador profesional de motos producido por Time Warner, KAWASAKI SUPERBIKES, lo cual no es muy sorprendente si tenemos en cuenta que ambos han sido programados por el mismo equipo, Lankhor.

Al igual que en F1, KAWASAKI SB mantiene una perspectiva en primera persona en el modo de un jugador y parte la pantalla en el de dos jugadores. Además, añade una opción turbo que acelera la velocidad de los polígonos.

De todas maneras, no se trataba de hacer un F1 para dos ruedas. La pantalla de juego ahora es mayor, y el número de polígonos es el mayor visto en un juego para Mega Drive (si exceptuamos el Virtua Racing con la ayuda de su SVP), permitiendo complejas estructuras y túneles añadidos al diseño de la carretera.

El manejo de las motos ha sido trucado para vencer a las mas famosas maquinas japonesas.

15 circuitos alrededor del mundo, un campeonato con las mejores escuderías, los mejores pilotos, con boxes y rondas de calificación... ya ves que no le falta ni un detalle a este juego.









MINI-MOTOS

KAWASAKI SB hace su aparición en Game Gear al tiempo que en Mega Drive, pero el desarrollo es diferente. De hecho ha sido programado por otra casa diferente, Teque, y contiene nuevos elementos y la posibilidad de añadir piezas a la moto.



MIRANDO AL CIELO

El tiempo juega un papel estelar. Muchas de las carreras te obligan a enfrentarte a cambios meteorológicos. La lluvia hace que tu técnica de conducción varíe y tengas que elegir el tipo de neumáticos adecuados. Como normalmente ocurre, las condiciones metereológicas varían en el transcurso de la carrera, así que no dejes de observar el cielo.





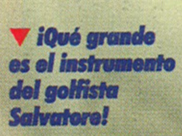


WORLD CUP GOLF

Los juegos de golf no son nuevos en la Mega Drive. Hay títulos gloriosos como JACK NIKLAUS o PGA GOLF TOUR, pero U. S.Gold quiere quitarles protagonismo con su nuevo juego para Mega CD, WORLD CUP GOLF.

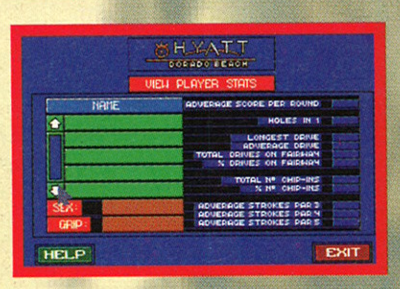
El juego ha sido desarrollado en cinco formatos de CD-ROM, utilizando gráficos renderizados del exótico campo de golf de Hyatt Dorado en Puerto Rico. Utilizando el software de Silicon Graphics y técnica en 3D, el equipo de programación ha logrado recrear cada palmera, cada lago y hasta cada conejo que corría por el campo. La inmensa cantidad de datos necesarios para crear las imágenes hacen que este juego sólo pueda aparecer en formato CD. El juego permite la participación de hasta ¡64 jugadores!, se puedan elegir 15 torneos diferentes y existe la posibilidad de poder grabar la partida.

El juego aún no ha sido lanzado por la gran cantidad de información que todavía se necesita para crearlo, pero la estructura del juego ya está configurada. El sprite principal tiene que ser modificado, por lo que no debeis alarmaros cuando veáis el jugador en estas pantallas. Relajaos y pensad que este va a ser un gran título para el Mega CD. Un buen putt.


▼ *¡Qué grande es el instrumento del golfista Salvatore!*





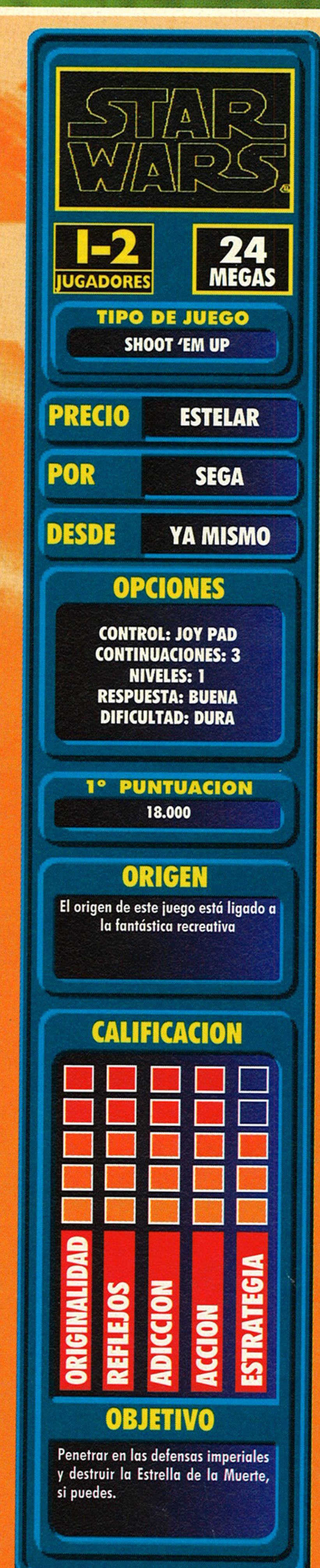




▲ *The Punisher se ha metido en un campo de lechugas.*

LO DE TODOS

El golpe a la bola se efectúa a través de ventanas y menús, evitando entrar en la monotonía de los submenus. Absolutamente todo, desde la posición de los pies hasta la distancia a la bola, es opcional. La versión final de WORLD CUP GOLD contará incluso con una ventana en la que se podrá grabar el golpe realizado por el jugador.



STAR WARS ARCADE

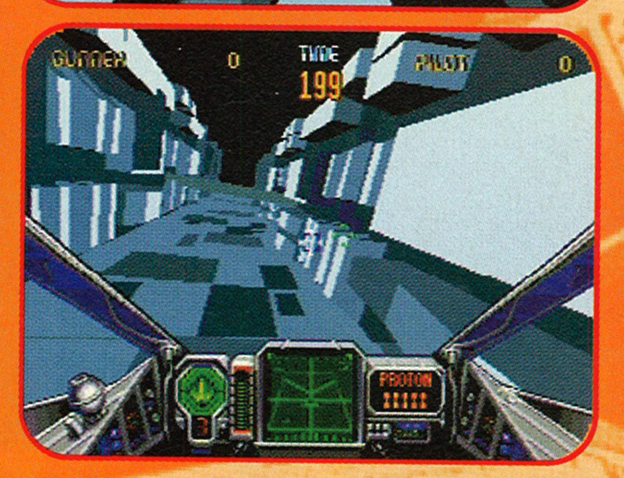
Capítulo VII: Una nueva esperanza.

Los días del malvado Nempire parece que han llegado a su fin. Hubo una vez en la que tuvo en jaque a toda la galaxia, cuando con sus tropas invadieron todos los planetas habidos y por haber. Sega, desde sus bases ocultas en los confines galácticos, ha creado una arma casi perfecta que te sorprenderá: el Wing Fighter para la 32X. Con su procesador de polígonos, sus gráficos y sonidos de alta calidad, parece que va a hacer historia dentro del mundo de los shoot'em up. Nuevos datos sobre este arma serán presentados por la nave estelar MEGA SEGA, aunque las fuerzas del mal intentarán robárselos para terror de todo el Universo. Ayudad a que el bien prevalezca en todas las galaxias y leed estas páginas, en donde encontrareis material confidencial. Top Secret.

MAS POTENTE DE LO QUE PODEIS IMAGINAR

El Star Wars 32X se puede jugar en dos modos, la versión Arcade y la versión 32X. Mucha gente se querrá patear la versión arcade primero, en donde se imita la acción de la recreativa en todo su esplendor. La recreativa fue programada utilizando el Model 1 CG de Sega, que puede producir 180.000 polígonos por segundo. Aunque la 32X no puede llegar a estos niveles, la conversión es exacta en términos de niveles y se parece mucho en el aspecto y jugabilidad. El modo Arcade tiene el Rebel Attack Mode y el Training Mode que te da la oportunidad de meterte en una misión muy corta que hará que te hagas con el control de la nave y convertirte por un momento en uno de tus héroes de película.









EL MOTOR

El motor del juego ha sido excelentemente desarrollado; tanto que los niveles han sido rediseñados, con campos de asteroides y unas increíbles cuotas de Tie Fighters que no podréis soportar. A los que sois expertos en la máquina, no penséis que vais a dominar el juego tan fácilmente en la 32X. Os llevaréis muchas sorpresas.

LAS FUERZAS IMPERIALES

Lo mejor del Imperio se ha reunido en esta nueva conversión. Esto es lo que te encontrarás:

TIE FIGHTER

Es el primer caza imperial. El Tie se caracteriza por su gran maniobrabilidad y sus rápidos láser, lo que significa que si uno se te pone detrás, estás en peligro. Pero el caso es que no tienen ningún tipo de escudo y con un sólo impacto puedes destruirlos.

TIE BOMBER

Esta más armado que el Fighter, aunque el Tie Bomber es más lento y menos manejable, haciendo que sea un objetivo más asequible. Se le distingue por su doble cabina.



DESTRUCTOR IMPERIAL

Son los cuarteles generales de las naves. Estos monstruosos barcos espaciales llevan miles de tropas y un arsenal equivalente al de un pequeño sol. Volar cerca de ellos se convierte en un auténtico ejercicio de valor y templanza, puesto que son capaces de disparar en cualquier dirección. Los destructores vuelan todos juntos a la velocidad de la luz.



ESTRELLA DE LA MUERTE

Diseñado por el Emperador como la última arma del terror, La Estrella de la Muerte posee todo el poder de un millar de Destructores Imperiales, y como demostración de sus poder ha destruido el planeta de Alderaan, un planeta perteneciente a la Federación. Este arma tan particular fue una vez destruida por Skywalker, pero los resquicios de su destrucción han sido rescatados del pasado, así como sus puntos





STAR WARS ARCADE

DOS JUGADORES

STAR WARS para 32X incorpora una opción con la que también contaba la versión de la increíble máquina recreativa, la posibilidad de que participen dos jugadores simultánemente. Volando solo, pilotas el caza X-Wing, que va equipado con cuatro rayos láser. Como equipo, un jugador realiza las funciones de piloto y el otro las de armero, y ambos os poneis a los mandos de una nave Y-Wing, que es más lenta que la X-Wing y con una estructura diferente, pero en esta versión para 32X no existen grandes diferencias entre ambas. El primer jugador controla la nave y sus mandos, y el segundo lleva el punto de mira y los misiles. Aunque puntuan por separado, ambos tienen el mismo objetivo. Una opción divertida.



▼ *Las capacidades de reescalado de este programa son soberbias.*

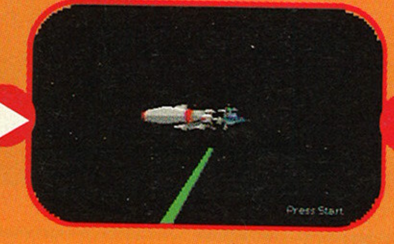


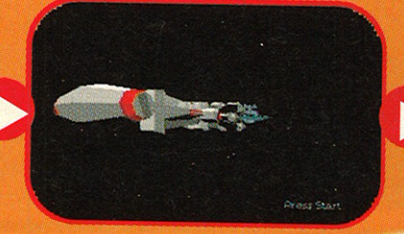
▲ *Una flatulencia verde de 'barriguitas' De Lúcar.*

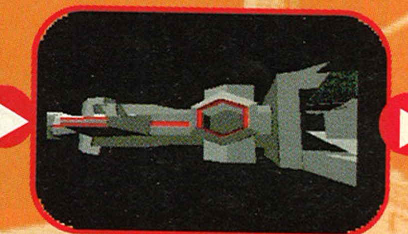
USA LA FUERZA

El X-Wing y el Y-Wing llevan dos sistemas de armamento. Los láser son ilimitados, de rápido disparo y bajo tu control absoluto. La alternativa son los torpedos de protones, que son como globos verdes, y además seleccionan el objetivos automáticamente. Para darle a un enemigo, debes esperar a que el ordenador de la nave localice el objetivo rodeándolo con un cuadrado, entonces es cuando puedes disparar y acertar. Sólo tienes cinco torpedos; al acabarlos irán recargandose.

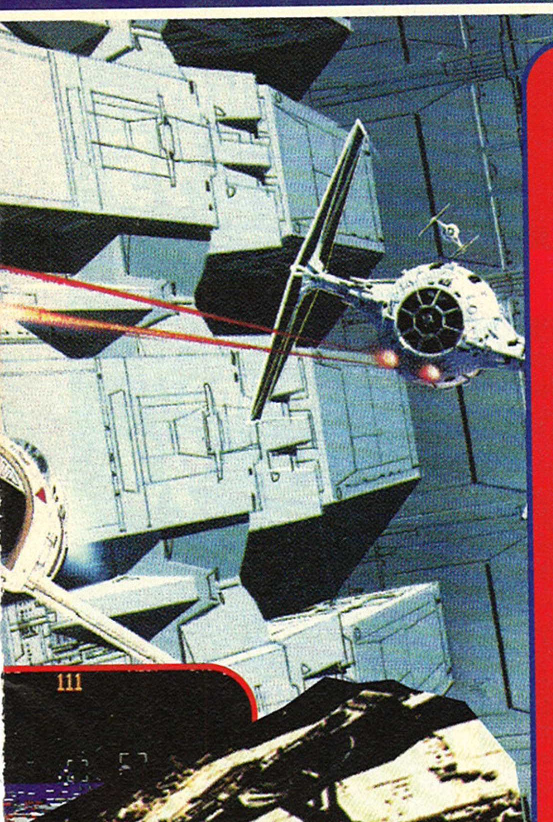












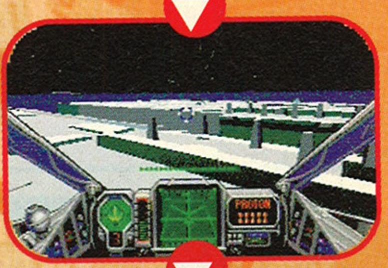
LA VISION

Como en otros juegos de Sega tienes varias opciones de vistas. La vista principal sale desde la cabina, en una perspectiva en primera persona, controlando todo el panel de control de la nave. La otra vista es una cámara situada detrás de la nave que te da una visión más completa. El ordenador te avisa cuando tienes naves enemigas detrás. Desde la cabina podrás ver:











LAS MISIONES

Cada nivel tiene una serie de objetivos que tendrás que cumplir antes de que se te acabe el tiempo. Una vez que has sido destruido aparecerá un marcador con el porcentaje de la fase que has realizado.

CAMPO DE ASTEROIDES

Tendrás que destruir una cuota inicial de 15 cazas, pero a la vez deberás esquivar estos inmensos monolitos.



DESTRUCTOR ESPACIAL

Más Ties para destruir. Estás rodeado de destructores espaciales que no pararán de dispararte.





DENTRO DE UN REACTOR ESPACIAL

Un espectacular vuelo dentro de las entrañas de un destructor. Vuela a través de pasadizos hasta llegar al reactor que tienes que

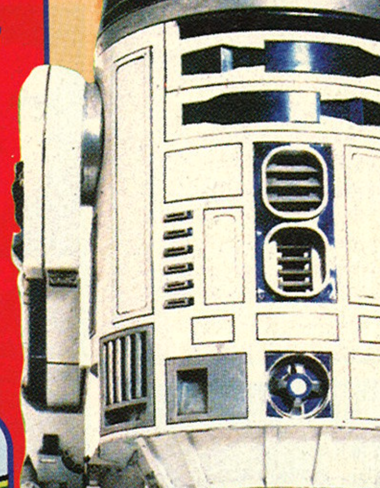


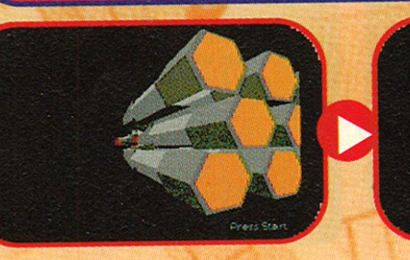


ESTRELLA DE LA MUERTE

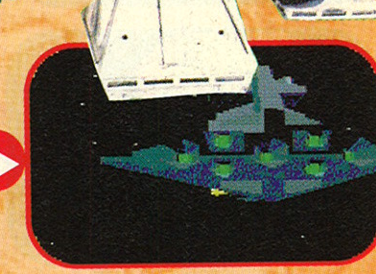
Muchas misiones: Esquivar Ties, volar por túneles, evitar cañones láser y, como colofón, conducir un torpedo de protones hasta el corazón de la inmensa fortaleza.











COMMANDER MUDSKIPPER

Cada misión esta precedida por una pequeña explicación del Almirante Ackbar, comandante en jefe de las fuerzas rebeldes. Mientras entras en el hiperespacio te aparece un pequeño holograma con el objetivo de la misión encomendada.



MEGA JUEGO



NOS HAN DADO

STAR WARS para 32X tiene una música que nunca habrías podido imaginar en una Mega Drive. La célebre banda sonora compuesta por John Williams aparece al principio del juego, pero lo más impresionante son los efectos de sonido de los láres o R2D2, idénticos a los de la propia película.



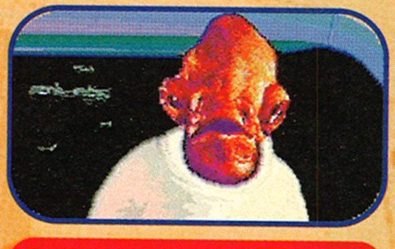


COMENTARIO



THE SCOPE

Para catalogar este juego hay dos raseros. Si consideramos STAR WARS como conversión de recreativa, merece un sobresaliente por su fidelidad al original. En segundo lugar, analizando el juego como tal, es evidente que estamos ante el peor de los tres primeros lanzamientos de Sega para *MD 32X*, bastante por detrás que VIRTUA RACING y DOOM. Y no es que el juego sea malo, sólo que carece de la espectacularidad y atractivo de sus colegas. Personalmente no me gustó la recreativa, y por tanto no me puede gustar el juego. Reconozco que hará las delicias de los amantes del filme, pero dista mucho de ser el mejor título para los 32 bits de Sega. El problema no es del juego ni de Sega, sino de la recreativa, que es buena, pero no genial.



COMENTARIO



THE PUNISHER

Tras largos años de espera por fin llega un juego de STAR WARS a la altura que se merece, y hemos tenido que esperar a que aparezca una nueva consola, la *Mega Drive 32X*, para saborear la conversión de la estupenda recreativa de Sega, en la que tanto dinero nos hemos dejado por los salones recreativos de medio omundo. Al contrario que STARBLADE, esta versión si es exacta a la máquina, y la supera en alguna cosas: tiene más fases, dos modos de juego, una segunda nave , es más fácil y tiene una música y un sonido que se podrían confundir con los de la insigne película. Aunque quizá es un poco corto, la opción para dos jugadores, uno realizando las labores de piloto y otro de artillero de la nave, alarga su vida considerablemente, y lo hacen aún más divertido. En cuanto a la realización técnica, esta es simplemente perfecta, y las diferencias con la máquina recreativa son tan pequeñas que ni siquiera merece la pena reseñarlas. La estructura del juego es bastante similar a REBEL ASSAULT, pero en esta ocasión la imagen real es sustituida por vectores. Las ventajas son claras, ya que esto nos permite controlar la nave, lo que hace aumentar la jugabilidad de este programa considerablemente.
STAR WARS para Mega Drive 32X es, por encima de todo lo que podamos decir de él, un gran programa lúdico, que sin duda figurará en tu colección de cartuchos favoritos.

GRAFICOS — 95

▲ Poligonitis. Movimiento rápido y respuesta inmediata .
▼ Contradiciendo a algunos, no son los de la recreativa.

SONIDO — 93

▲ La banda sonora de la película y los efectos forman una atsmófera ideal.
▼ Algunas melodías suenan un poco raras.

JUGABILIDAD — 92

▲ Rápido. Gana mucho con otro jugador en tareas de artillero.
▼ La dificultad puede asustar a más de uno.

DURACION — 84

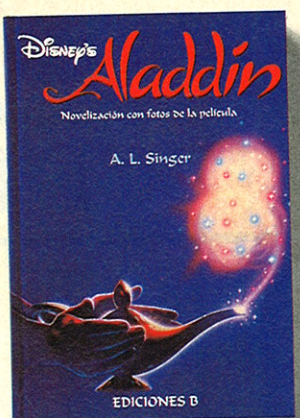
▲ Muchas fases y un grado de dificultad elevado os harán vagar durante mucho tiempo por el espacio sideral.

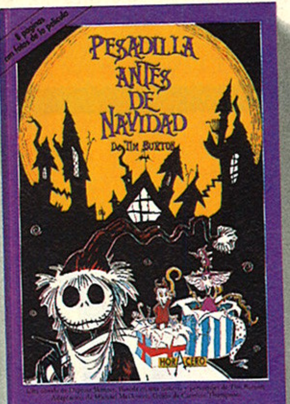
CALIDAD/PRECIO — 89

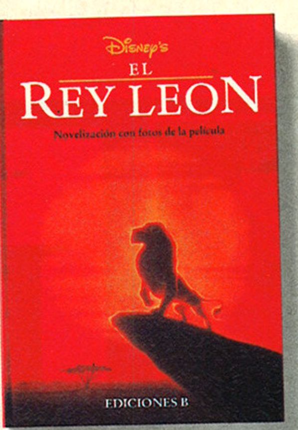
▲ Si puliste todos tus ahorros en la recreativa, no puedes poner ahora la excusa de que el precio es algo elevado.

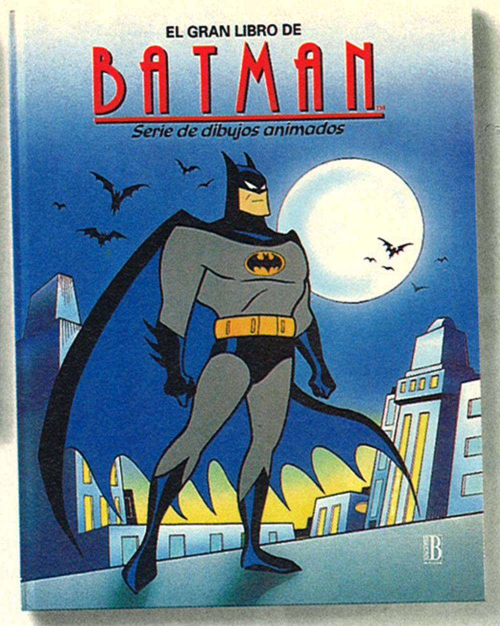
GLOBAL — 90

Acertada conversión que refleja con notable fidelidad la atsmósfera y la acción frenética de la recreativa.





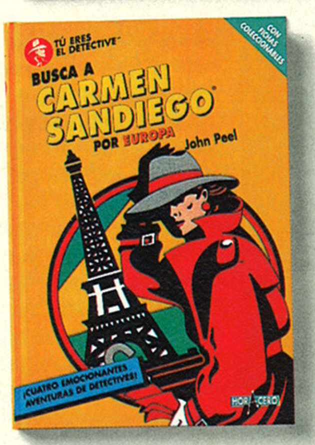




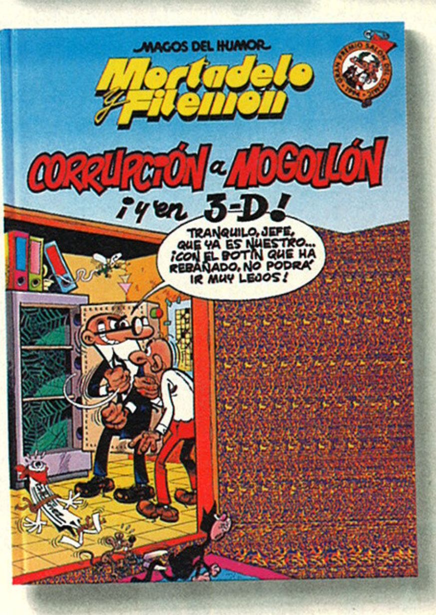
LOS MEJORES PARA ESTAS











Podrás leer el cine con las películas que más te gustan, partirte de risa con Mortadelo y Filemón, vivir con Batman sus aventuras, ser el mejor detective privado con Carmen Sandiego y jugar cada día del año con el super calendario del Rey León.



DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

Si no los encuentra en su librería o quiosco... Pídalos!!!

Para efectuar su pedido, rellene, corte y envíe este cupón al Dpto. de Pedidos Ediciones B, S.A. Bailén,84. 08009 Barcelona. **Sírvanse enviar el título que a continuación indico:**

SUPER JUEGOS

- 83070001 ☐ ALADIN por sólo 995 Ptas.
- 78000035 ☐ EL GRAN LIBRO DE BATMAN por sólo 1.500 Ptas.
- 83100101 ☐ BUSCA A CARMEN SANDIEGO POR EUROPA por sólo 1.300 Ptas.
- 83040030 ☐ PESADILLA ANTES DE NAVIDAD por sólo 1.300 Ptas.
- 74360004 ☐ CALENDARIO 1995 EL REY LEON por sólo 1.300 Ptas.
- 79030059 ☐ MORTADELO Y FILEMON Corrupción a mogollón por sólo 1.000 Ptas.
- 83070003 ☐ EL REY LEON por sólo 995 Ptas.
- 83100102 ☐ BUSCA A CARMEN SANDIEGO POR EL MUNDO por sólo 1.300 Ptas.

DATOS PERSONALES Nombre y apellidos: .... Domicilio: .... C.P.: ....

Población: .... Provincia: .... Telf.: .... Importe Total pedido: .... Ptas.

FORMA DE PAGO ☐ Giro postal nº .... (adjuntando fotocopia). ☐ Cheque bancario a nombre de Ediciones B, S.A.

☐ Tarjeta Visa nº .... Nombre del titular .... D.N.I.: ....

Fecha caducidad Tarjeta: .... Firma del titular

LO RECIBIRÁ SIN QUE LE COBREMOS GASTOS DE ENVÍO (VÁLIDO SÓLO PARA ESPAÑA)

EDICIONES B
GRUPO ZETA





1 JUGADOR

24 MEGAS

TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO SALVAJE

POR VIRGIN

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: A CONSEGUIR
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: ELEVADA

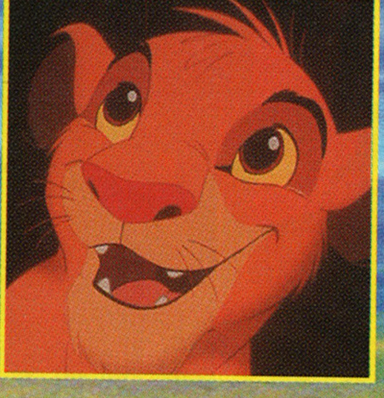
1º PUNTUACION
PUZZLE DEL MONO

ORIGEN
Videojuego basado en el último éxito cinematográfico de Disney.

CALIFICACION



OBJETIVO
Acompañar al pequeño león en su crecimiento a través de la selva plataformera.



THE LION KING

Os presentamos el nuevo éxito de los estudios Disney, THE LION KING. Como lo hizo ALADDIN, este nuevo título ha traído un gran espectación en EEUU y lo mismo ocurrirá en nuestro país. Esta película ha sido convertida en videojuego para Mega Drive y con un estilo de plataformas. El jugador adopta el papel de Simba, el cachorro de león, cuyos padres han sido asesinados por el malvado, egoísta, y celoso Scar. Tu trabajo es el de recorrer los ocho niveles luchando contra todo tipo de elementos selváticos, e intentando llegar al final de la fase, que te conducirá a otra mucho más difícil. Durante el juego te encontarás con dos fases de bonus protagonizadas por tus dos mejores amigos, Timón y Pumba. En la primera, The Bug Toss, Timón lanza moscas y Pumba tiene que comérselas; en la segunda aparece Timón comiendo esas moscas y evitando mosquitos y escarabajos. Pero esto no es todo...



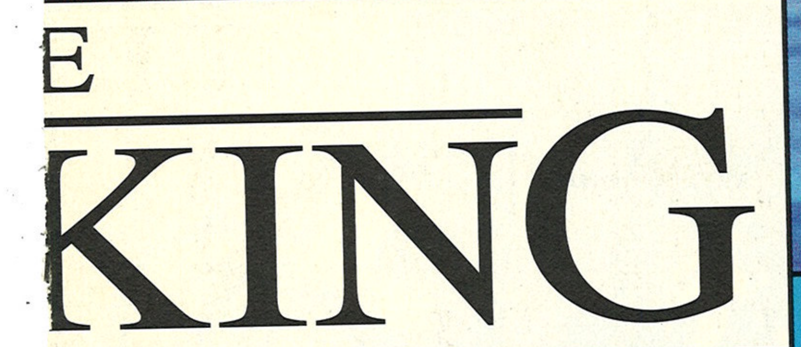


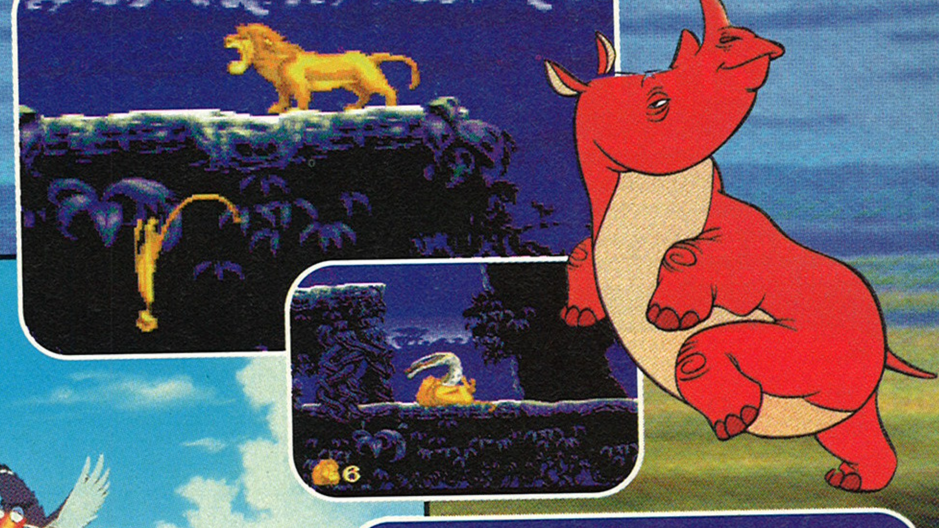
EL PEQUEÑO SIMBA

Eres el pequeño Simba, un cachorro de león que tiene que defender su trono con sudor y lágrimas. Eres un maestro en el arte de subirte a la chepa. Para matar al puercoespín puedes saltar sobre él o rugirle para tirarle y y rematarle en el suelo.


A quién pretenderá asustar este finstro de león. ¿Te das cuén?







EL REGRESO

Los últimos cuatro niveles son para el gran Simba, la versión adulta del rey león, que posee una gran variedad de técnicas de combate, tales como el mortal zarpazo y, la mejor de todas, El superzarpazo, que es capaz deacabar con manadas enteras.

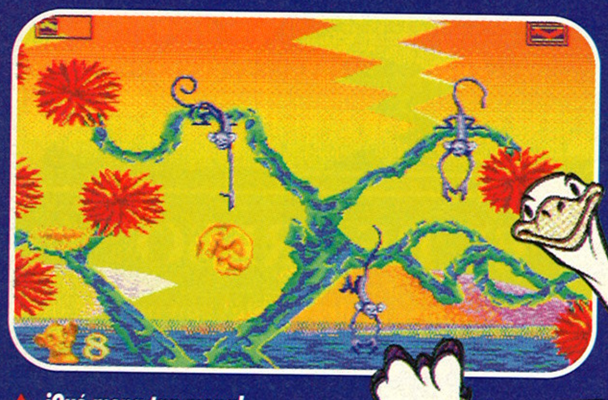


LA ESTAMPIDA

El cuarto nivel del juego se convierte en una impresionante estampida en 3D. Básicamente, el malvado Scar ha atrapado a Simba en un cañón, y de repente aparece una gran manada de ñus corriendo hacia el pequeño. Tendrás que esquivar a los animales mientras intentas salir de este árido lío.

...Y MAS PUZZLES

En el segundo nivel, Simba es zarandeado por un grupo de monos; el caso es que deberás saltar sobre el mono correcto para que este te lance a un lugar en el que puedas seguir avanzando. Es la hora del puzzle. Es un poquito complicado, a no ser que seas Némesis.



▲ ¡Qué mona tan mona! ¡Y qué bien me agarra!

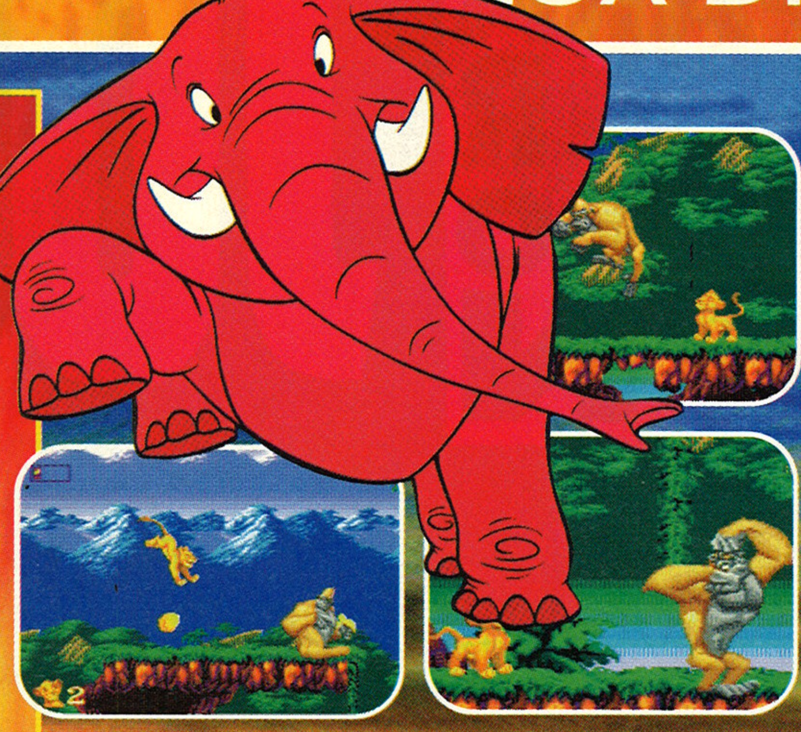
COMENTARIO



MAVERICK

Pocos juegos levantan en mí tanta expectación como las adaptaciones de las películas con que Disney nos obsequia cada año. Desde que comenzase la moda con la inolvidable LA BELLA Y LA BESTIA y ALADDIN, pocos son los títulos que, de entre la mediocridad de los lanzamientos para *Mega Drive*, han conseguido sorprenderme. THE LION KING sigue la corriente que el genial ALADDIN puso en marcha el año pasado, recreándose en unos impresionantes escenarios y en unas animaciones que podrían figurar perfectamente en cualquier producción cinematográfica. En este THE LION KING no se deja de lado ninguno de estos aspectos, acentuando además el referente al apartado sonoro, especialmente bien tratado en esta versión. THE LION KING es, en definitiva, un título que gustará por su sencillo manejo y su espectacular producción. Genial.





AHORA, CUANDO ESTAN CANSADOS

Los oponentes más peligrosos de Simba son las hienas y los jaguares, y requieren un trato especial. El joven Simba tiene que hacer que se cansen antes de atacarles y aprovechar la oportunidad para arrojarles al vacío. También te puedes arriesgar y enfrentarte a ellos en un mano a mano que, sin duda, te restará mucha energía.



COMENTARIO



THE ELF

Me agrada THE LION KING y reconozco la increíble calidad que los chicos de Virgin y Westwood saben imprimir a sus juegos. Pero estoy ligeramente harto de los juegos David 'perrescos' Perry, cúmulo de cursilerías impecables que invitan a ver las demos infinitas del juego en vez de jugar con él. Impecables scrolles, bello colorido (si pasamos por alto las deleznables tramas del horizonte para ahorrar memoria), una animación sorprendente y la dificultad justa para acabar con nuestra paciencia de vez en cuando. ¿Se darán algún día cuenta los programadores de Virgin que las escenas en off con el protagonista desfalleciendo son odiadas por todo los usuarios inteligentes? Un cartucho que venderá miles, por no decir millones, de unidades estas próximas navidades y que se convertirá en el sueño de los usuarios más comerciales y vulgares del mundo entero. Ellos lo han querido así, y así lo tendrán.

GRAFICOS — 93

▲ La calidad gráfica de escenarios, animación y personajes nos recordarán inmediatamente a la película de Disney.

SONIDO — 90

▲ La misma banda sonora de la película pero en versión instrumental.
▼ La voces no terminan de convencernos.

JUGABILIDAD — 86

▲ Simba y los demás personajes son muy manejables.
▼ En cualquier caso, la dificultad del juego es elevada.

DURACION — 87

▲ En condiciones normales, nos llevará bastante tiempo acabar con el juego.

CALIDAD/PRECIO — 87

▲ Si vas a ver la película es posible que te lo compres nada más salir del cine pese a su elevado precio.

GLOBAL — 87

THE LION KING es la más variada de las adaptaciones Disney. Gráficos espectaculares y muy jugable.

DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:




EGO
MEGA-CD
¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360° que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.
Panasonic Panasonic
FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.
TOMCAT ALLEY
TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
SEGA
GA DRIVE



1 JUGADOR

16 MEGAS

TIPO DE JUEGO: ROL

PRECIO	DE FABULA
POR	SEGA
DESDE	AHORA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

BURN DAISY

ORIGEN

En Mega Drive no encontraremos muchos antecedentes. Este tipo de juego es parecido a ZELDA para SNES.

PUNTUACION



OBJETIVO

Defender el territorio de Soleil de las criaturas de la oscuridad ayudándote con la espada.

En los tiempos en que la luz del amanecer y la creación de SOLEIL alumbraban las tierras del sur de Soria, la tierra pertenecía a las fuerzas del mal. Estos personajes son tremendamente caóticos y malvados, y sus legiones atravesaban estas inhóspital tierras en toda su extensión. Entonces aparecieron las legiones de Mega Sega al mando de The Scope, y entonces se hizo la luz. El mal se evaporó cual ventosidad de De Lúcar después de comer una fabada en la taberna La Flecha, e hizo su aparición su salvación: Soleil. El caso es que el mal no fue extinguido del todo. Encontraron resquicios, grietas y cavernas en donde sus ejércitos se agrupaban para contraatacar. De entre tanto caos nace un personaje que intentará salvar la tierra del desastre y tú eres el héroe que lo hará posible (siempre que desembolses una pasta para comprar el juego).

ANEMONE BEACH





▲ *The Elf, The Punisher, Asikitanga y el caballero Scope.*



ESTE GATO VALE UNA PASTA

Los animales son una parte fundamental en SOLEIL. Pronto descubrirás cómo comunicarte con otras formas de vida (aunque esto suene incomprensible para los humanos, no lo es para los miembros de Mega Sega, que llevan meses comunicándose con el orángutan de The Punisher). Muchos de ellos pueden ser persuadidos para que se unan a tu causa. Cuando esto ocurre, el animal aparece reflejado en tu inventario. Puedes entrenarlos y utilizarlos en el juego.

EL IMPERIO DEL SOL

Los niveles iniciales de SOLEIL son una mezcla de los más variados escenarios. Los niveles tienen una perspectiva aérea y scroll multipantallas. Las diferentes salidas a lo largo de los niveles hacen que regreses al mapa, en donde se pueden ver las interconexiones entre los diferentes caminos. Cada nuevo lugar tiene alguna característica propia. Más tarde te encontrarás con las tres pruebas de la escuela de entrenamiento de Rafflesia, que te dará los tres medallones necesarios para ser un héroe. Para acceder a estos lugares tendrás que enfrentarte a terribles monstruos.



▲ *Tails, te llamo desde Ba... que dejar porque tengo un ... delante que me está miran...*





CARRERA HACIA EL SOL

La aventura comienza en el pueblo de Soleil cuando alcanzas la edad en la que empiezan a salir pelillos en las axilas y cuidas la gloriosa espada de tu padre, la legendaria Bernarda. Esta espada es tu única defensa contra los poderes de mal, pero también te permitirá recolectar Malins, una moneda que puede ser intercambiada por lecciones, información u objetos

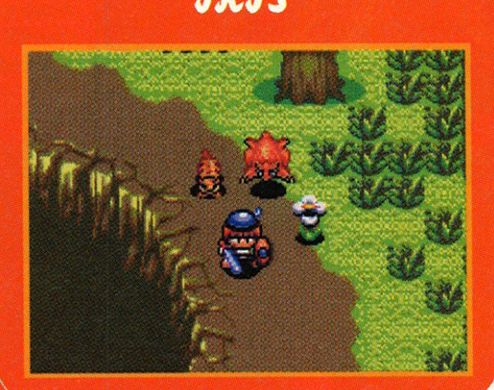




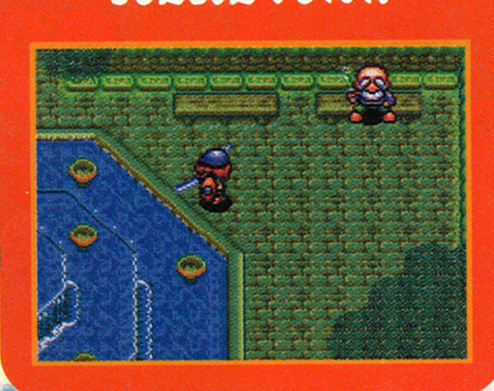
▲ *¡Una fiesta de cumpleaños! ¿Dónde demonios está Gus?*

HOT DAISY

IRIS



SOLEIL TOWN



RAFFLESIA TRAINING



...ados. Te tengo ...ldado guapetón

COMMENT



THE PUNISHER

Estamos ante un momento histórico,. Por fin tendrás un RPG con suficiente calidad para hacer callar la boca al vecinito del ático que hace dos años que no para de darte la tabarra con que jamas tendrás un juego de rol tan bueno como el ZELDA para su SNES. Pues bien, las cosas han cambiado, el reto ha sido aceptado y superado. Ha llegado SOLEIL, y tu vecino tendrá que irse con la cancioncita a otra parte. Este es, ante todo, un inmenso juego de rol con muchísima acción, unos gráficos geniales, unos enemigos que quitan el hipo, una originalidad monstruosa (a pesar de sus similitudes con ZELDA), y una música excelente. Podría pasar milenios cantando las excelencias de este juego, pero ni yo canto bien, ni las revistas se oyen.
Si tenéis una hucha que romper, utilizad la cabeza del vecino para ello y... ¡¡¡comprad este juego!!!



Soleil





▲ ¿Esto es Soleil o Ballz?





▲ Rappel es guardián de fase.



COMENTARIO



MAYERIC

Que yo sepa, nunca ha existido para Mega Drive un juego que siga el estilo dictado por la saga ZELDA. Eso sin contar, por supuesto, la extraña mezcla isométrica del LANDSTALKER. SOLEIL se encuentra muy cerca de ese ideal que los fanáticos de ZELDA siempre han buscado en Mega Drive. Como prueba, podemos decir que SOLEIL es un juego que obsorbe y que, además, cuenta con unos gráficos y animaciones maravillosos. Puede que en un principio, cuando juegas por primera vez con él, no te proporcione la sensación de estar jugando con algo especial, pero poco más tarde te darás cuenta de que lo que tienes entre manos es algo más que una simple aventura. Después será completamente imposible echarse atrás. Mezclando la resolución de puzzles con alguna que otra fase arcade, SOLEIL conseguirá auparse al primer puesto de un género que, por desgracia, en Mega Drive no cuenta con demasiados representantes.

GRAFICOS — 93

▲ Fabuloso uso de la paleta de colores y un personaje central simpático.
Escenarios enormes, con muchos detalles.

SONIDO — 82

▲ Melodías apropiadas. Cambian con cada escenario.
▼ Los efectos sonoros no están a la altura del resto de la aventura.

JUGABILIDAD — 92

▲ Entretenimiento para muchas horas.
▼ Tarda un rato en ponerse emocionante.

DURACION — 91

▲ Será muy difícil que dejes de jugar hasta que no veas el final, que te llevará mucho tiempo.

CALIDAD/PRECIO — 90

▲ En Mega Drive no encontrarás ningún juego parecido. Tu colección no puede prescindir de él.

GLOBAL — 92

SOLEIL responde plenamente a las espectativas generadas entre los aficionados a los juegos de rol.

CUANDO CALIENTA EL SOL

SOLEIL es un juego de puzzles en muchos de sus niveles. Sobre todo en cuanto a encontrar los objetos y animales adecuados. Existe una zona en que un viento huracanado te intentará arrojar al agua, pero hay ocasiones en que el mismo viento puede ser utilizado a tu favor. Algunas zonas están representadas como laberintos, y algunos jefes como Shuffer (más como conocido como Paco Three Legs) requieren de tu avanzados conocimientos de lógica y programación de vídeos caseros para derrotarle.



▲ Leer Todosega me ha sentado fatal.





▲ El de Nintendo Acción cree que llevando camisas Armani ya es alguien.

HE VISTO LA LUZ

Hay diversiones a lo largo del infructuoso camino. Una de ellas es la carrera de coches contra Cheetah, una cuñada de Angel Nieto que reside en la villa de Iris.



LETHAL ENFORCERS II Gun Fighters



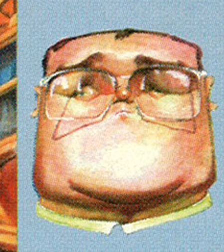
Los vecinos del pueblo sin nombre, que son tan pobres que no tienen dinero ni para ponerle un nombre, sufren el acoso de los forajidos que se han hecho dueños del pueblo. Tú, como el caballero blanco del Oeste, tendrás que ayudarles a deshacerte de ellos con la inestimable colaboración de...
ti mismo. No es tarea fácil pero te podemos asegurar que disfrutarás de lo lindo.





▲ *Tú payaso, ¿que miras?*

COMENTARIO


DE LUCAR

Aunque a alguno de mis compañeros le horrorice este juego, he de reconocer que a mí me parece sencillamente alucinante. Esta segunda entrega es mucho más movida y más jugable que su antecesora, al eliminar el maldito porcentaje de disparo y el castigo por las víctimas inocentes. Técnicamente existen importantes cambios: se han coloreado las digitalizaciones de imágenes y mejorado las de voces y sonidos. Si te gustó la primera parte, esta segunda del Oeste te encantará.





COMENTARIO


NEMESIS

Por muy fan de Konami que sea, debo admitir que con este spaghetti western no se han lucido. Los gráficos son de lo más cutre, la animación es pésima y los efectos de sonido son de risa. En cuanto al factor diversión y la jugabilidad, sólo podrás sacarle partido si eres poseedor de la pistola Justifier, ya que jugar con pad se convierte en un reto a tus reflejos, y estás condenado a perder desde el principio. Triste secuela de un título legendario.

LEÑA AL MONO

Inicialmente, nuestro héroe aparece con un revólver cuyo cargador contiene seis balas, pero al disparar a ciertos tipos puedes llegar a conseguir power ups que aumentarán la potencia de disparo del arma. Y es que, siempre hay algunas personas que juegan con ventaja.







NO ESTAS MUERTO

Los malos aparecen continuamente. No creas que va a ser fácil acabar con ellos. En ciertas fases del juego encontrarás jefes que necesitan una gran cantidad de disparos para que mueran, incluso tendrás que vértelas con los indios y sus flechas.

GRAFICOS	84	Pobre. Digitalizaciones coloreadas.
SONIDO	83	Buenas voces pero algo desgarradas.
JUGABILIDAD	90	Más jugable que la primera entrega.
DURACION	78	Con Justifier, unas dos horitas.
CALIDAD/PRECIO	74	Demasiado parecido a la primera parte.
GLOBAL	82	Si tienes la pistola es entretenido y complicado.

MICKEY MANIA

1 JUGADOR	16 MEGAS
TIPO DE JUEGO	PLATAFORMAS
PRECIO	EN PESETAS
POR	SONY IMAGESOFT
DESDE	DISNEY

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1° PUNTUACION

FANTASMAS

ORIGEN

Juego para conmemorar el 66 cumpleanos de Mickey Mouse.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO

Toma un billete hacia el pasado para salvar a los amigos de Mickey.

Como en una de aquellas viejas películas de Hollywood, el ratón Mickey se enfrenta a su pasado en esta nueva aventura. Aunque el título sugiere una aventura psicodramática capaz de anular las más fuertes neuronas (no las de los miembros de Súper Juegos, por supuesto), esta nueva peripecia del ratón más famoso de la historia (salvo el que le mordió la yugular a Aristóteles) es un constante recuerdo de los cortos más famosos de la compañía Disney. Algo terrible ha ocurrido. Pegleg Pete (conocido como Pete Pegleg alias ñum, ñum) se ha infiltrado en las viejas películas y amenaza a nuestro personaje en cada una de ellas. Comenzando con los cortos en blanco y negro hasta los generados por ordenador, Mickey Mouse debe rescatar a cada uno de sus congéneres. Una labor para el roedor más famoso de todos los tiempos.

MIC

USA EL AS DE OROS

La tradición en los juegos de Mickey es su particular método de ataque: golpear en la cabeza tras aterrizar en promontorio muscular situado donde acaba la espalda de sus enemigos (la chepa, vamos). El aterrizaje no es el único método. El lanzamiento de objetos es vital para acabar con Pete y compañía.

Estas instantáneas reflejan el instante en que



CKEY MANIA

FESTIVAL DE CORTOS

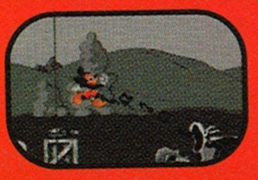
Disfruta de este viaje por los cortos más famoso de Mickey. Deja que Mega Sega te traslade a este maravilloso mundo:

STEAMBOAT WILLIE (1928)



En el barco encontrarás a Mickey sin muchos problemas, disfrutando al hacer sonar el silbato desde el puente de mando del Vapor Willie. Aquí encontrarás bolas de cañón, y otros objetos cayendo a tu alrededor. Además, pequeños puzzles y demás fruslerías. La fase acaba con el duelo entre Mickey y Pete.











THE MAD DOCTOR (1933)



El corto The Mad Doctor no es ajeno a los escenarios de las películas de terror, con vampiros, esqueletos y Product Managers de compañías de videojuegos (estos últimos sedientos de poder y dinero fácil) que darán la bienvenida a nuestro héroe. Esta bienvenida se convertirá en una auténtica pesadilla, con Mickey Mouse balanceándose en cuerdas ardiendo y montando en mesas camilla de pésimo gusto decorativo. La aventura continúa en la torre giratoria, donde barriles y la acción de la gravedad evitarán que llegues al final. Finalmente, el ascensor te llevará al último enfrentamiento en el laboratorio.







THE MOOSE HUNTERS (1936)



Una fase dividida en dos partes que comienza con Mickey como un avezado cazador de alces. Pluto actúa como perro de caza señalando cualquier peligro en la maleza. Aquí Mickey encontrará una de las mayores dificultades del juego en forma de persecución en 3D al más puro estilo Modo 7.









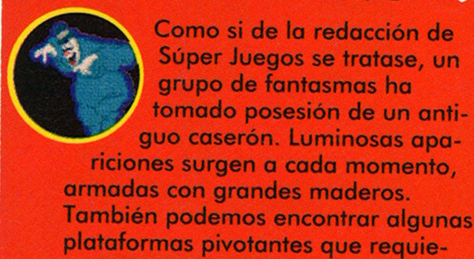




Némesis se enteró de que The Punisher era su padre. Aún no ha supeado el schock traumático.



LONESOME GHOSTS (1937)



Como si de la redacción de Súper Juegos se tratase, un grupo de fantasmas ha tomado posesión de un antiguo caserón. Luminosas apariciones surgen a cada momento, armadas con grandes maderos. También podemos encontrar algunas plataformas pivotantes que requieren una gran maestría a la hora de pasar por ellas. Con ello las aguas surgirán hasta que cubran todo el edificio, a la usanza de las mejores maldiciones bíblicas.







FUN AND FANCY FREE (1947)







Otra de las grandes secciones del juego comienza en el jardín del gigante de las habichuelas mágicas. Esta fase implica el enfrentamiento con una gran araña peluda y sus pequeñas crías, tras lo cual nos espera un gran banquete en la mesa del comedor de nuestro amigo el gigante, repleta de todo tipo de viandas.

PRINCE AND THE PAUPER (1970)



Nuestro amigo Mickey se medirá definitivamente con el malvado Pete utilizando como escenario temporal la época en que los hombres eran todavía unos cabarreros. Toda la fase está repleta de guardias. Guardias en la cocina, en el comedor, en el cuarto de baño. Una vez que hayas superado a estos elementos y sus potentes ballestas, te enfrentarás a una subida del nivel del agua y un anillo de goma. Después, Mickey podrá medir sus fuerzas con Pete, mientras la nieve cae a las afueras del castillo.







COMENTARIO



DE LUCAR

La tercera aparición de Mickey como protagonista en Mega Drive comparte con sus predecesoras una fantástica calidad gráfica, una enviable realización técnica y una jugabilidad de lujo. El desarrollo es más lineal que CASTLE OF ILLUSION y la dificultad mucho menor que en FANTASY, por lo que resulta ideal para los más pequeños o para los no iniciados en las plataformas. En definitiva, otro éxito más para Disney y Sony Imagesoft.

COMENTARIO



R.DREAMER

Después de haber contemplado otros títulos donde Mickey era la estrella indiscutible, no queda más remedio que reconocer que este es el mejor de todos. La animación del ratoncillo es impecable, superando con creces las de CASTLE OF ILLUSION y FANTASIA. Gráficamente, como suele pasar con las licencias Disney, las caracterizaciones de los personajes llevan el sello indiscutible de la compañía. Os sorprenderán gratamente la persecución del alce y la rotación de la torre, donde Travellers Tales han dado una lección de lo que se puede llegar a hacer con una *Mega Drive*. En el lado negativo hay que reseñar que el juego es completamente lineal, aunque los puzzles que encontraréis por el camino y la variedad de obstáculos ayudan a incentivar al jugador a conducir al roedor hasta su objetivo final. MICKEY MANIA es el típico cartucho que puede parecer a primera vista algo dificilillo, pero en cuanto le pilléis el truquillo comprobaréis que se le puede hincar el diente con un poco de paciencia.

GRAFICOS — 92

▲ Toda la magia Disney se concentra en este personaje. Una delicia visual que merece nuestro más sincero aplauso.

SONIDO — 81

▲ Los efectos son de un realismo abrumador.
▼ La música se adapta bien al juego, pero no es brillante.

JUGABILIDAD — 90

▲ Perfecto control, puzzles y sorpresas.
▼ Muy lineal en el desarrollo.

DURACION — 83

▲ Dificultad justa. Ideal para todas las edades.
▼ Puede resultar sencillo para un jugador experto.

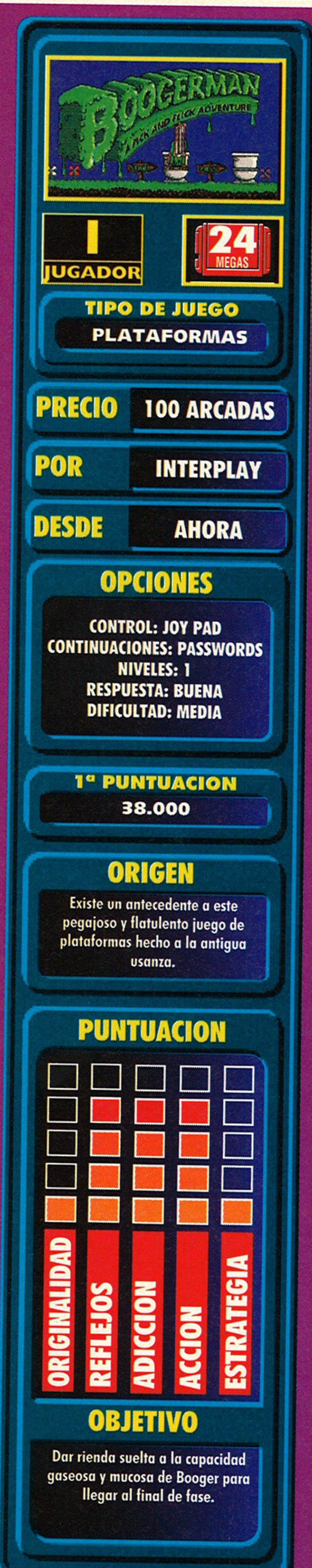
CALIDAD/PRECIO — 84

▲ Disney siempre imprime su sello: calidad y jugabilidad.
▼ Un juego del que cabía esperar más.

GLOBAL — 90

Un juego ideal para toda la familia. Podrán disfrutarlo los niños, la abuela y los fanáticos de las producciones Disney.





BOOGERMAN
A PICK AND FLICK ADVENTURE™

A lo largo de la historia han existido mu-chos héroes, desde El Tempranillo (bandolero que diezmaba los ejércitos de Napoleón y retozaba con las hijas de los molineros), hasta nuestro compañero The Scope, famoso por rescatar de un fuego a su vecina de 96 años. El que nos ocupa, BOOGERMAN, pasa por ser el más guarro, en competencia feroz con De Lúcar. Este pestilente ser, cuyo estómago contiene más gas que el gaseoducto Madrid-Argel, es el protagonista de la última producción de Interplay, en la que debemos guiar al apestoso Boogerman por un paraíso de basura y residuos intestinales... vamos, como la casa del añorado J. L. Skywalker.

Aquí se bufan hasta los progra-madores.



EL SEÑOR DE LAS MOSCAS

Boogerman encuentra su mejor aliado en su entrenado organismo, capaz de generar todo tipo de gases y sustancias desgradables, que harian vomitar hasta al más guarro de los mortales, que, como hemos dicho, es nuestro insigne compañero De Lúcar.



MOCARRO

Masilla verdosa de efectos tremendamente nocivos para las bocas ajenas.



POLLO

Gelatina mucosa procendente de las amigdalas. Se acompaña con cascaras de gambas o pequeños coagulos rojos.



ERUCTO

Bramido provocado por las tripas de Boogerman. En la cultura azteca se usaba para conquistar a la mujer amada.



RAJARSE

Explosión en el intestino grueso. Va acompañada de un olorcillo a cebolla y deja restos de nicotina en los pantalones. Es curioso porque este tío no fuma.



GAS NITROSO

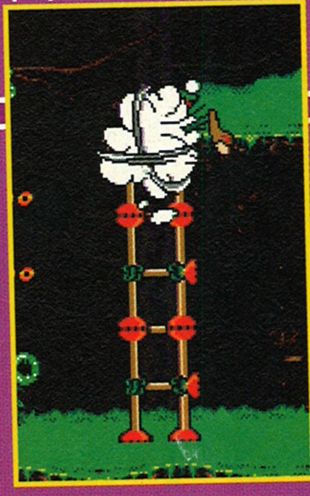
Alternativa al vuelo sin motor. Este deporte cuenta con un gran número de adeptos, debido a su respeto por la naturaleza.





DE NARICES

En raras ocasiones BOOGERMAN tocará tantas narices como en este cartucho. Además, en muchas ocasiones se verá obligado a internarse en los retretes (también conocidos como W. C.), trasladándose a unas fases de bonus en donde no existe la palabra Domestos, y abundan las pústulas y los coágulos de pus. Tened cuidado a la hora de volver a los retretes, puesto que de vez en cuando os podéis encontrar alguna sorpresita bastante desagradable.



USA EL DESATASCADOR

Hay un curioso método para obtener vidas extra, consistente en recoger todos los desatascadores que encuentres para, al final de la fase, montar una torre con ellos. Si la erección de la estructura desatascadora alcanza su nivel más alto... ¡bingo!



▲ *Némesis husmeando en el juego. Vaya napia, ¿eh?*










COMENTARIO


THANATHOS

Lo mejor de BOOGERMAN es que detrás de la novedad de manejar a un individuo que eructa, escupe, se saca velillas de la nariz y se ahueca como un poseso, nos encontramos con un arcade de plataformas realmente divertido. Ya les gustaría a muchos de los plataformas que salen en la actualidad, tener aunque sea la mitad de jugabilidad y adicción que esta genialidad de Interplay. En cuanto a los gráficos, lo más destacable son, sin duda, las simpáticas animaciones del protagonista, el gracioso y cuidado diseño de los enemigos y todo ello adornado con una gama de efectos de sonido de primera. BOOGERMAN puede parecerte al principio una chorrada más, uno de esos juegos que sólo llaman la atención al principio y que luego entierras en la estantería para siempre, pero no te dejes engañar. Es quizás uno de los tres mejores juegos de plataformas aparecidos este año, y desde luego el más gamberro y divertido desde el mítico Toe Jam & Earl.

ESTOY RODEADO DE POLLINOS

Esas fueran las palabras exactas del conocido futbolista del Barça, Romario, cuando su presidente y sus compañeros le exigían que volviese de su merecido retiro en su país. También han sido las de nuestro héroe, BOOGERMAN, al verse rodeado de unos extraños personajes que, sin comerlo ni beberlo, son capaces de matarse ellos mismos, lo que le facilita el trabajo.



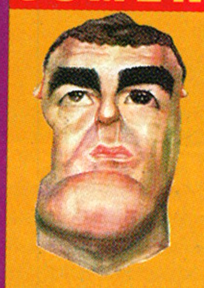






▲ *The Punisher en un acto de autosatisfacción íntima (Vaya, vaya...).*

COMENTARIO


ASIKITANGA

BOOGERMAN es un juego que va a dar mucho que hablar por la colección de eructos, pedos (con perdón), y 'pollos' que adornan este producto de Interplay. Pero también os puedo asegurar que las carcajadas que surcarán vuestras bocas y las de vuestros amigos se oirán hasta en Sebastopol. Por lo demás, el cartucho es un típico juego de plataformas bastante original, con sus jefes, sus niveles y sus imprevisibles fases secretas. Su originalidad además de radicar en los gestos obscenos, está en el excelente sonido FX que se ha conseguido para tales gestos (prestad atención al súperpedo). La jugabilidad es excelente y las animaciones excepcionales. Su diversión atraerá más adeptos que títulos como Mickey Mania o Lion King.



LE PEDIMOS DISCULPAS

Hay que hacer mención especial a los efectos de sonido. Nunca se habían oído tantos pedos, eructos, y ruidos intestinales desde que R. Dreamer probó el cocido de la parienta de The Punisher. De hecho, la Agencia EFE nos ha confirmado que muchos de esos sonidos han sido sampleados y utilizados en este cartucho.

GRAFICOS — 86

▲ Escenarios originales y la animación de Booger, excepcional.
▼ La paleta de colores es algo limitada.

SONIDO — 90

▲ El realismo de los FX es de lo mejor que hemos escuchado en una Mega Drive.
▼ Las melodías no son ni chicha ni limoná.

JUGABILIDAD — 89

▲ Todo un ejemplo de lo que deben ser las plataformas.
▼ Caer sobre los enemigos entraña algunas dolorosas dificultades.

DURACION — 83

▲ Los passwords están demasiado espaciados y hay que jugar unas cuantas fases para obtener uno.

CALIDAD/PRECIO — 84

▲ Su valor radica en su originalidad. ¿Habías visto algo así?
▼ En 24 megas cabe esperar mucho más.

GLOBAL — 88

BOOGERMAN puede presumir de un argumento escatológico. Para seguidores de las plataformas sin complejos.





PASES

En la primera versión de FIFA SOCCER hubo quejas sobre los controles. En esta entrega se ha redefinido el panel de control para aumentar la jugabilidad. Los pases se realizan de una forma instintiva para que disfrutes como en un partido real.



COMENTARIO

CHIP&CE

La segunda entrega de FIFA mantiene todos los alicientes de la versión original. Las novedades técnicas son escasas, ya que los programadores han apostado por una ampliar el cartucho con la inclusión de más clubes. Esta idea podría haberse redondeado con un editor de jugadores o con los nombres reales. Los forofos del deporte rey deben tenerlo. El resto de los mortales puede apañarse con la primera entrega.

FIFA SOCCER 95



**FIFA SOCCER es un juego que no necesita presentación. Ha estado tanto tiempo en los primeros puestos de ventas costó arrancarlo de las estanterías.
FIFA 95 es una versión mejorada con gráficos más suaves, más controlable y con mejor sonido, aunque tiene algunos fallos. Ahora puedes cabecear en plancha, hacer quiebros y, gracias a la gran cantidad de torneos con que cuenta, puede que el Real Madrid gane algo después de lustros.**



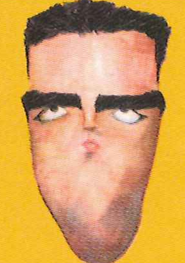
▲ ***The Scope es del Racing. Pobrecillo.***







COMENTARIO



THE SCOPE

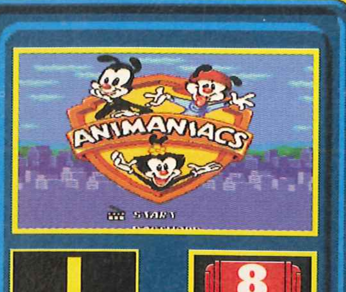
Pocas novedades ofrece este nuevo FIFA SOCCER respecto de su predecesor. Pero, de todas formas, un *restyling* de un cartucho magistral no es otra cosa que otro cartucho magistral. La mismas animaciones de siempre, exquisitos detalles, jugabilidad notable y un sinfín de sorpresas que harán que este cartucho perdure encima de nuestra consola durante mucho tiempo. De todas formas, se sigue echando en falta un *pelín* más de control de juego y de jugabilidad.

DEPORTE UNIVERSAL

EA ha incluido todos los equipos que existen en cada liga, algunos de torneos tan poco conocidos como los de Madagascar, Zambia o Indonesia. También están los típicos equipos alemanes, ingleses, españoles o italianos. A cada equipo se le da una puntuación por resultado, tarjetas o número de jugadores lesionados. Toda una novedad para un cartucho de fútbol.



GRAFICOS	**91**
Sprites nítidos y mejor animación.	
SONIDO	**85**
Buenos efectos. La masa no grita, aúlla.	
JUGABILIDAD	**93**
Más jugable incluso que el primer FIFA.	
DURACION	**92**
Las patadas aseguran diversión a raudales.	
CALIDAD/PRECIO	**91**
Jugabilidad y equipos. ¿Quieres algo mas?	
GLOBAL	**92**
Si crees que el primero es bueno, espera a ver este.	



1 JUGADOR

8 MEGAS

TIPO DE JUEGO
PLATAFORMAS

PRECIO EL JUSTO

POR KONAMI

DESDE YA MISMO

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORD
NIVELES:3
RESPUESTA: NORMAL
DIFICULTAD: REGULAR

1ª PUNTUACION
SKY WAY

ORIGEN
Videojuego basado en los dibujos de la Warner que en España emiten en Canal +.

CALIFICACION



OBJETIVO
Emplea las cualidades de los personajes para resolver puzzles y pasar plataformas.

Son las 10 de la mañana y Némesis ya se ha desperezado. A esas horas lo único que puede despertarle es el canto de los pajarillos o los alaridos de su vecino, un tal José Carreras, cuando intenta dar todo de sí en la ducha. A las 10,30 ha llegado a una pequeña casa de programación donde Pat Sharp, Philip Schofield y Andy Crane perfilando los últimos detalles de su creación: ANIMANIACS. Un buen nombre para la serie de dibujos animados del conocido Steven Spielberg, y de la más conocida Warner Bros. En esta serie, un trío calavera formado por Wakko, Dot y Yakko diseñan sus propias aventuras que, al final, siempre se convierten en problemas. En cada episodio de la serie aparecen un buen número de 'extras' que también hacen su aparición en el último cartucho de Konami. Disfrutad con ellos.

SOMOS LA WARNER BROS.

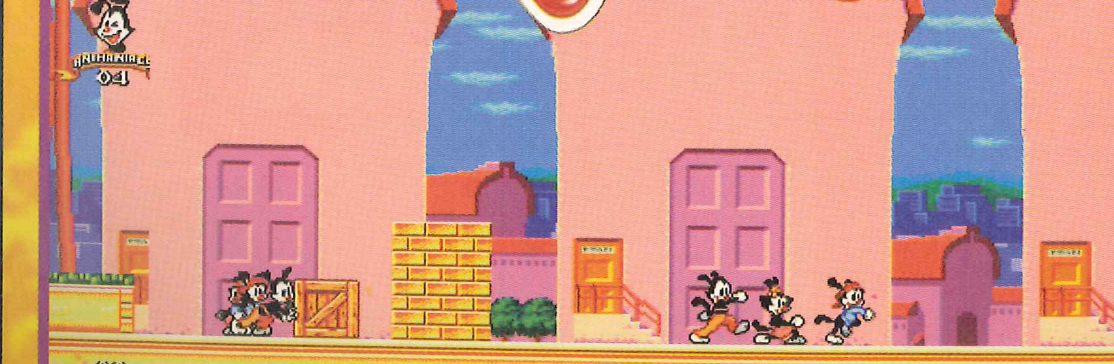
Como en los dibujos, los hermanos Warner son inseparables, y los programadores de Konami han diseñado algo muy curioso para que esto siga ocurriendo. Los cinco niveles del juego tienen un estilo de plataformas con scroll horizontal y cada uno de ellos contiene un número ilimitado de desastres y problemas. Para poder pasar por las muchas dificultades, el jugador deberá presionar el botón C para cambiar de personaje. Estas son las habilidades de los hermanos Bros.

WAKKO: Es el líder, y un maestro en el arte del ping pong, lo que, en realidad, no le sirve para nada. También es bueno a la hora de empujar y tirar de grandes objetos.

DOT: Es la hermana. Muy parecida en aspecto a la de The Scope (aunque esta está bastante mejor). El arma secreta de la pequeña es un dulce beso que pone a su victima en un profundo trance.

YAKKO: Es el pequeño loco del grupo. Su arma secreta es un poderoso mazo que des-troza todo lo que se interpo-ne en su camino, también es capaz de apretar interruptores para abrir todas las puertas.









LOS ESCENARIOS



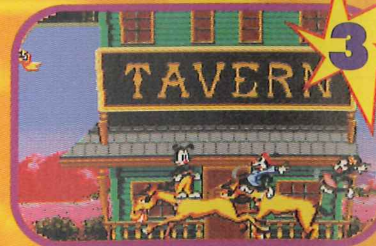
1. UN PASEO POR LA SELVA
Los tres montan en un robot que surca los rápidos de un río plagado de troncos. Cocodrilos, bolas de cañón y pingüinos asesino les asedian.



3. IGUAL QUE EN EL ALAMO
Es este nuevo capítulo, Wakko, Yakko y Dot se enfrentan a barriles incontrolados, guardias resentidos y a más vaqueros que en una película de John Wayne. Su misión sera enfrentarse al enemigo final y rescatar la estrella del sheriff.



2. LA GUERRA DE LOS MUNDOS
Esta basada en la escena favorita de Yakko. Ahora van montados en cohetes y tienen que combatir contra unos terribles hombres con traje espacial que intentan robar el casco del androide.





4. VIERNES 14
En este escenario rescatan una máscara del conocido asesino Jason (conocido como Paco el del tractor). En esta aventura podremos asistir a la reconciliación de un niño y su perro (sólo para corazones tiernos).

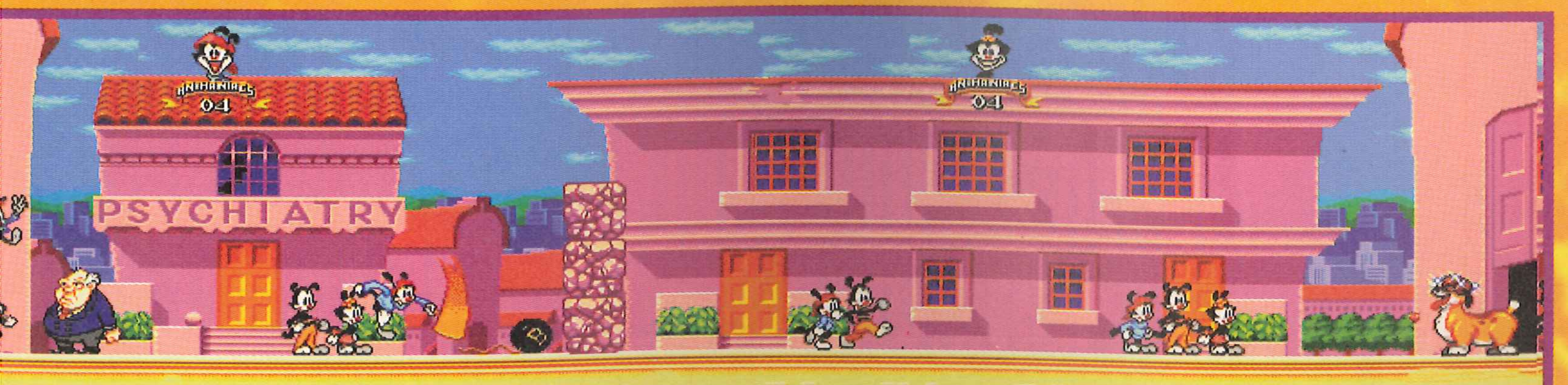






▲ *Las columnas torcidas nos confirman que The Punisher está en el piso de arriba.*

▼ *Averigua cúal de estas casas visitará proximamente la novia de The Scope.*





LO MEJOR DEL JUEGO

La mayoría de los héroes de los dibujos están representados en esta aventura. Aquí tenéis una pequeña guía de personajes:

EL GUARDIA DE SEGURIDAD
Aparece en cada nivel con un lazo y lanzando tartas y todo lo que haga falta para hacer la vida imposible al grupo.

SOLLY LA PALOMA VENGADORA
Siempre aparece en el momento más inoportuno, justo cuando tenemos que saltar a una plataforma ocupada por una amiga. El caso es que con un poco de persuasión todo se consigue.

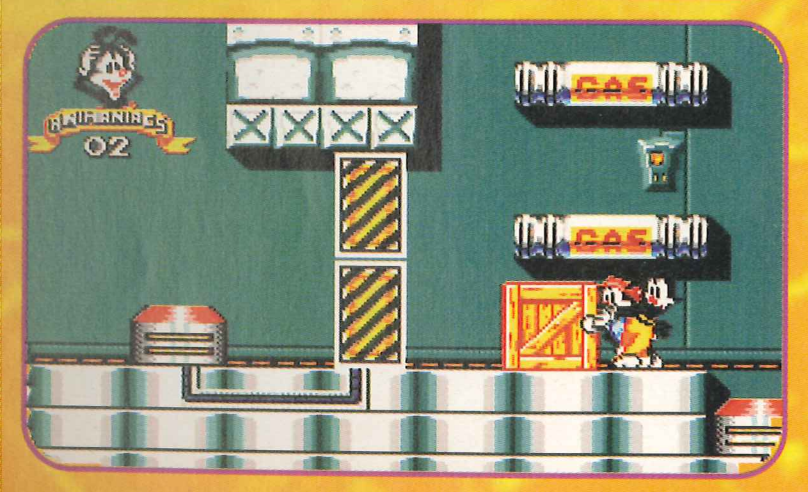
BUTTONS Y MINDY:
Buttons es un perro muy leal y Mindy es su acompañante. Durante el juego, la pareja está constantemente separada. El trío tiene que reunirles.

PINKY Y EL CEREBRO:
Dos ratones. Uno con un cerebro mayúsculo, y el otro carente de él. Ambos desean dominar el mundo, pero se encontrarán con la familia Warner.

DOCTOR SCRATCH'N'SNIFF:
Un científico loco y sutilmente reducido a un finstro torpedo pecador.

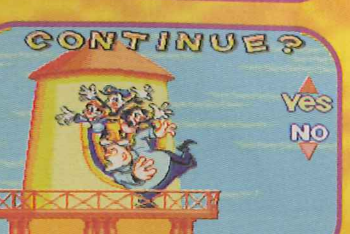
EL JEFE DE WARNER BROS.:
Aparece durante la fase de calentamiento. ¡Quién iba a pensar que sería Gran Jefe!

RITA Y RUNT:
Rita es una linda gatita y Runt, un perro colado por ella. Pues que vaya a Lo que necesitas es amor.



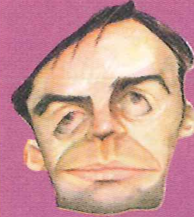








COMENTARIO



MAVERICK

ANIMANIACS es, sin duda, una de las mejores series de dibujos animados que jamás se han emitido. Konami, como no podía ser de otra forma, ha preservado la esencia que estos poseen, creando un programa que sorprenderá y defraudará por igual. Con un clásico sistema de plataformas y con la ayuda de los tres personajes protagonistas, Konami ha creado un cartucho mezcla de arcade y de juego de puzzles. Combinando las características de cada uno de ellos conseguiremos superar los distintos escollos que encontraremos durante el juego, lo que redundará en la adicción a un cartucho que, por el carisma de los personajes, ya contaría con muchos puntos a favor. Konami ha pretendido crear un juego original que trata de alejarse de las sosas producciones que inundan el mercado. Bien por Konami, bien por Spielberg y bien por ANIMANIACS.

COMENTARIO



DE LUCAR

ANIMANIACS es una correcta prolongación de la serie de dibujos de la Warner al mundo de los videojuegos. La combinación de plataformas y puzzles al estilo LOST VIKING –que parece haberse puesto de moda– es bastante adecuada y entretenida. Si te gustan los dibujos o este tipo de juegos no tendrás ningún tipo de queja, porque gráficamente es perfecto y lo que se dice pensar, pensarás de lo lindo.

GRAFICOS — 87
▲ Escenarios parecidos a los de los dibujos y personajes muy bien animados. Todo muy al estilo de la casa Warner.

SONIDO — 82
▲ Las melodías son tan animadas como en la serie de televisión
▼ Los sonidos no acaban de convencer.

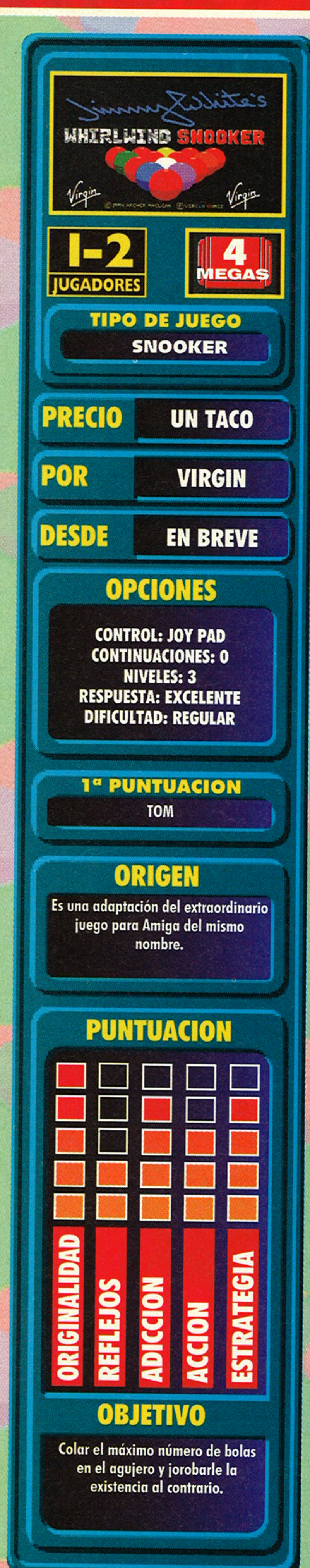
JUGABILIDAD — 89
▲ Divertido y jugable si adoras los puzzles.
▼ Si lo tuyo son sólo las plataformas, se te puede atragantar.

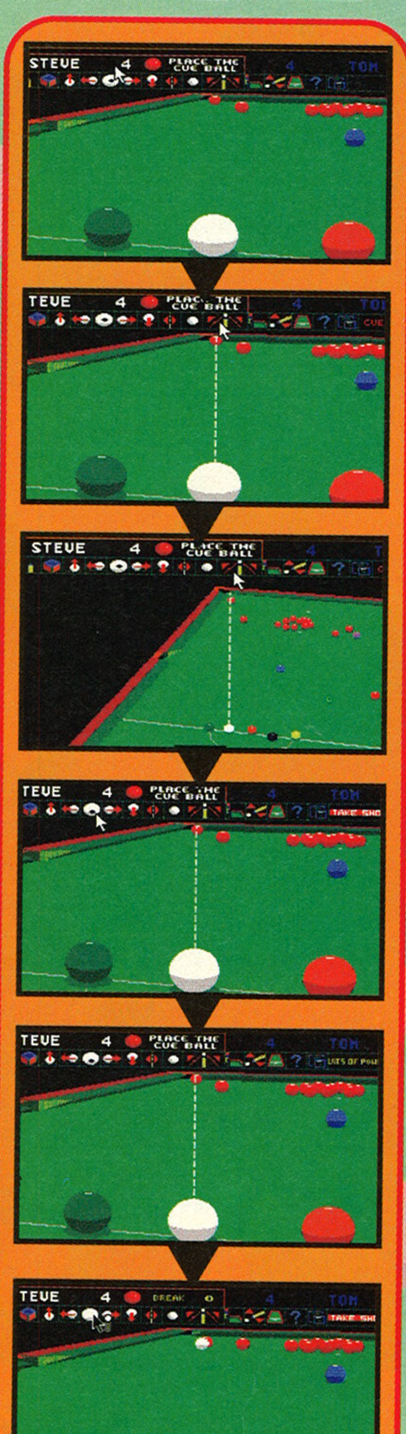
DURACION — 82
▲ Muchas fases y un mapeado de gran tamaño.
▼ Puzzles facilones que terminan acortando la vida del cartucho.

CALIDAD/PRECIO — 86
▲ Simpáticos personajes y la estructura del juego bastan para hacerle un lugar en tu colección.

GLOBAL — 87
ANIMANIACS de Konami mantaiene las pautas de los videojuegos basados en dibujos animados: simpatía, calidad gráfica y diversión.

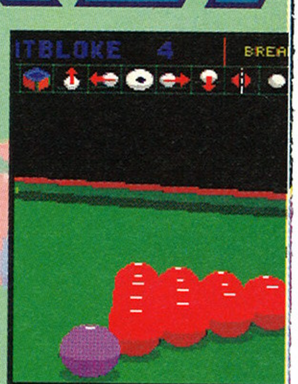
JIMMY WHITE WHIRLWIN SNOOKE

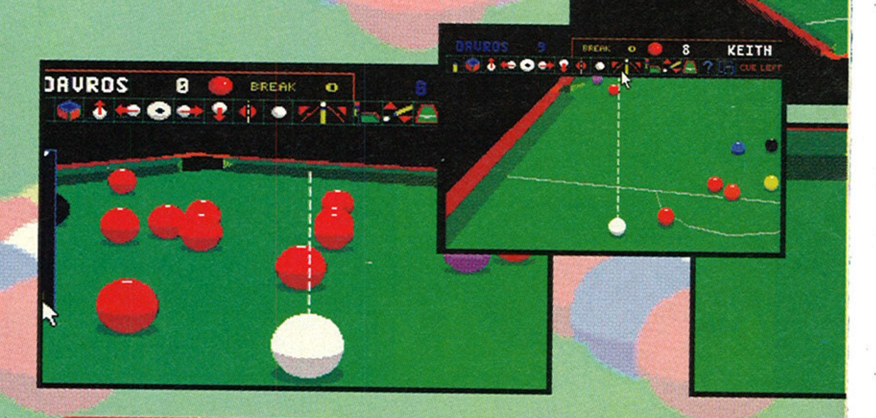




La conversión de Virgin del juego JIMMY WHITES ha sido tan perfecta que se podría decir que es el juego de billar más real jamás producido para Mega Drive. Se controla por medio de los muchos iconos que aparecen arriba y un lado de la pantalla; el jugador puede darle efecto a la bola y utilizar un punto de mira para los golpes más difíciles. Pero, ¿cuál es la diferencia entre esta conversión y el juego que Mindscape sacó hace unos meses? Básicamente en este puedes ver la mesa desde cualquier ángulo.

Como siempre, el objetivo es el de introducir las bolas en orden, mientras vas acumulando más puntos que tu contrincante. Virgin ha preferido no incluir el ambiente lleno de humo que rodea este tipo de deportes, o el festival de apuestas que surge antes de una de estas partidas. Por el contrario, todos los detalles del propio juego han sido incluidos sin escatimar gastos.

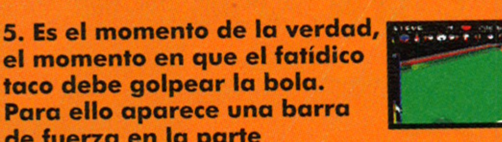


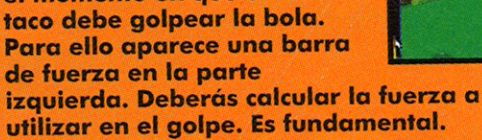


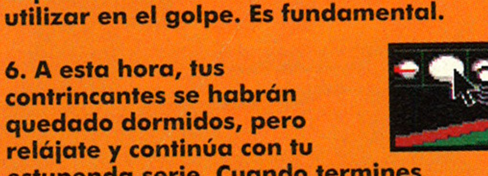
Y MAS BILLARES

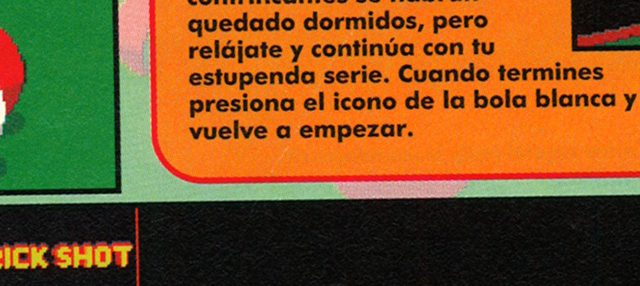
Aparte del típico juego de uno o dos jugadores, JWWS ofrece muchas opciones extra para aumentar las probabilidades de ganar. En la opción de un jugador juegas contra otros cuatro contrincantes, todos controlados por ordenador, y si estos no alcanzan tu nivel, Virgin ha preparado una serie de jugadas espectaculares con nombres como "la jugada más difícil del mundo" o "lo hice sólo una vez", que harán que des lo máximo de ti. Finalmente, el programador Archer Maclean se ha permitido el lujo de añadir nuevas opciones a la ya completa versión de Amiga: suavidad en los golpes y velocidad en la jugada.





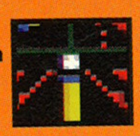






A POR JIMMY...

Meter todas las bolas dentro de los seis agujeros de la mesa se hace mas fácil con el menú de iconos que aparece en la pantalla. Repasemos algunos de ellos:



1. Ponte tras la bola blanca y utiliza el icono de la rotación para ver la mejor posición desde diferentes perspectivas.



2. Marca este icono y saldrá una línea que te mostrará las posibles direcciones que tomará la bola al golpearla. En teoría, te facilitará mucho la labor, pero no es oro todo lo que reluce.



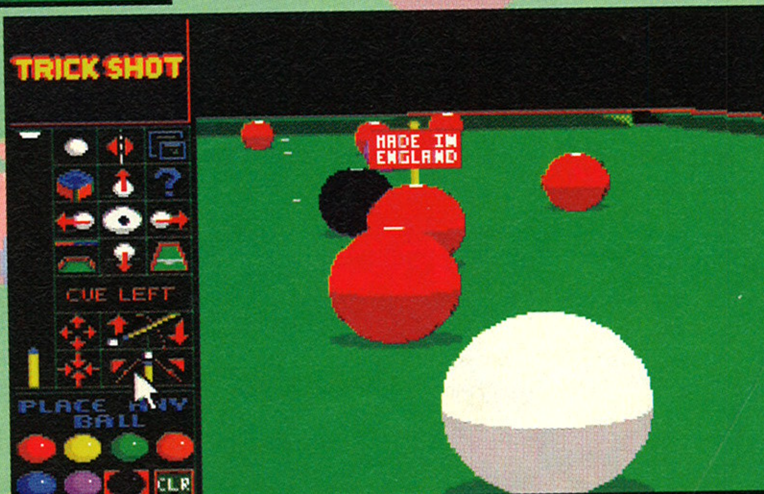
3. Cuando falles incomprensiblemente y la gente ria de ti, dale un poco de tiza a tu taco. Seguramente añadirá más eficacia a tus golpes.



4. Dependiendo donde quieres que vaya la bola blanca después del golpe, tendrás que utilizar este icono para darle los diferentes efectos. Al darle muy abajo la bola sufrirá un retroceso y si se le golpea a la derecha, el efecto será de izquierda.

5. Es el momento de la verdad, el momento en que el fatídico taco debe golpear la bola. Para ello aparece una barra de fuerza en la parte izquierda. Deberás calcular la fuerza a utilizar en el golpe. Es fundamental.

6. A esta hora, tus contrincantes se habrán quedado dormidos, pero relájate y continúa con tu estupenda serie. Cuando termines presiona el icono de la bola blanca y vuelve a empezar.



COMENTARIO



THE PUNISHER

¡Ya tenía ganas de pillar este juego! Virgin llevaba un par de años anunciando esta versión de SNOOKER, creada por el genial Archer Mclean, programador de maravillas como DROPZONE e IK+. Este cartucho es exacto a la versión para Amiga, incluyendo la asombrosa velocidad con que se movía todo en este ordenador. Tiene una gran diversidad de opciones y los mejores vectores que he visto en Mega Drive. Si a esto le sumamos los *trick shots*, la opción de ver la jugada desde cualquier ángulo y la diversidad animaciones, tendremos el sin duda el mejor juego de Snooker hasta la fecha, al que no le hace falta el nombre del campeón Jimmy White para vender ejemplares como churros.

COMENTARIO



DE LUCAR

Mucho nos habían hablado de este simulador de snooker y, por lo que hemos visto, se habían quedado cortos. Tan real como la vida misma, sencillo de jugar, por su velocidad muy animado y sobre todo adictivo, JIMMY WHITE'S SNOOKER es el mejor juego de billar que podremos disfrutar en los próximos meses. Los movimientos, efectos, rebotes en banda, y choque de las bolas han sido realizados con un alto grado de autenticidad, tanto en el aspecto visual como sonoro. Los amantes de este tipo de programas que no lo duden ni un sólo momento porque esta es su mejor opción. Todo un juegazo para vuestros sentidos.

GRAFICOS — 89

▲ El snooker puede ser aburrido pero, con perspectivas variables y un scroll tan bueno, verlo es gozarlo.

SONIDO — 82

▲ Los efectos sonoros están muy logrados.
▼ Le falta algo de ambiente. Fuera de la mesa parece que todos duermen.

JUGABILIDAD — 92

▲ Sencillo, rápido en la ejecución y manejable. Resulta tan divertido como jugarlo en la realidad.

DURACION — 93

▲ En el modo para dos jugadores es uno de esos títulos con una vida prácticamente eterna.

CALIDAD/PRECIO — 93

▲ Si tenemos en cuenta su calidad y que es el segundo juego de billar, su compra está justificada.

GLOBAL — 92

Hoy por hoy, este es el mejor simulador de billar que uno puede disfrutar en una Mega Drive.

MR NUTZ

1 JUGADOR

8 MEGAS

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

PRECIO	12 NUECES
POR	OCEAN
DESDE	AYER

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: FRIA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

SEGUNDO JEFE

ORIGEN

Los orígenes de MR NUTZ se remontan a una versión anterior para Super Nintendo.

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO

Recolectar nueces como si fuéramos una ardilla y abrirnos paso a través del bosque.

Mega Sega, en su constante afán por la salvación del planeta, ha elaborado un catálogo de las ardillas más importantes.

Ardilla Nemesia. Al no encontrar pareja buscó su diversión en las copas más oscuras de los arboles. Allí encontró a otro roedor inmundo conocido como J. L. Skynuecer. Juntos se dedicaron destruir una revista llamada Mega Nueces.

Ardilla De Luzar. Repugnante ser que habita en una cueva rodeado de mandriles y que tiene una pequeña inflamación en el abdomen. Es el enemigo más gordo. Planea emigrar a bosques más tranquilos.

Ardilla The Scopipas: Ejemplar dentón y de escasa melena que ocupa sus ratos libres en reparar sus vehículos. Su carácter agresivo le ha ocasionado más de un disgusto.

Ardilla Asikicastaña: Alterna su profesión de modelo con la tarea de acompañar a las ardillas hembras a los locales de moda. Elemento peligroso donde los haya.

Ardilla Mr. Nutz: Se dio a conocer en círculos lúdicos con un programa para SNES. Mascota de la casa Ocean, es una ferviente admiradora de las plataformas veloces y repletas de enemigos. Desde hace unas semanas planea cambiar de puesto de trabajo, y ha encontrado una vacante de 8 megas en Mega Drive. Ya ha enviado un currículum.

▼ *El reino vegetal copia la morfología de The Punisher.*



MR NUTZ

A LANZARSE

Para un miembro de la secta de las ardillas como es esta, Mr. Nutz es un personaje pacífico que no se quiere meter en problemas. Sin embargo, en esta aventura se tendrá que enfrentar a todo tipo de animales selváticos que le intentarán restar toda la energía posible e impedir que llegue a conseguir su objetivo final. Una pequeña presión en el botón A hace que nuestro amigo lance todo tipo de objetos y mate a todo bicho viviente. También puede hacerlo con un simple coletazo. La elección del método está en tus manos. Elige bien.



► *Una revolución el mundo de los ascensores vegetales.*





EL CONTENIDO

El área en la que se desarrolla el juego es algo parecido a la sierra de Guadarrama, pero con más vegetación. Todos los niveles contienen toda clase de objetos característicos de este tipo de escenarios: árboles frondosos, cuevas claustrofóbicas y enormes casas con guardianes gigantes que intentan pisarte. Los niveles contienen un scroll horizontal, pero cuando esta metido en el follaje, el scroll se mueve en todas direcciones.







▲ *Donde va la mosca es que hay...*

COMENTARIO



R. DREAMER

Plataformas, plataformas y más plataformas. Este mes MEGA SEGA ha sentido en sus carnes una sobredosis de este género, pero mientras suceda con juegos de la calidad de MR. NUTZ los acogenermos con los brazos abiertos. Supongo que más de uno, o una, tuvo la oportunidad de contemplar este cartucho en Super Nintendo, y puestos a comparar tenemos que decir que la entrega para Mega Drive es una auténtica delicia. El aprovechamiento de la paleta cromática ha conseguido unos escenarios plenos de colorido para todas las fases del cartucho. El movimiento de la ardilla es más rápido que en SNES, aunque algunas veces sus tremendos saltos serán los responsables de que os estrelléis contra los bichejos que pululan por la pantalla. Aún así, no me queda otro remedio que rendirme ante sus encantos.

COMENTARIO

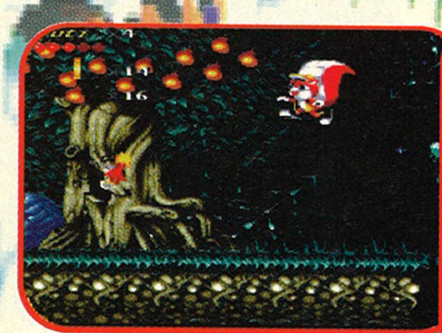


THE ELF

MR. NUTZ es uno de mis arcades de plataformas favoritos para SNES. Cuando me enteré que pronto aparecería para Mega Drive, la sombra de la duda acudió a mi castigado cerebro: ¿Serán capaces los programadores franceses de Ocean de igualar la excelente calidad de la versión para Super Nintendo? Tras jugar una larga partida he de deciros que se parece tanto al original como las obsoletas cualidades de Mega Drive podrían permitirlo. El colorido sufre un poquillo si lo analizamos cuidadosamente, 256 colores frente a 64, y el número de planos de scroll también se ha visto disminuido, aunque la velocidad del mismo ha aumentado en esta ocasión. Esto último no es muy de agradecer ,ya que nos tragaremos a una docena de individuos ponzoñosos antes de aprender a saltar a tiempo. Las músicas también sufren un poquito respecto al original, pero no se le puede pedir más al caótico chip de sonido de Mega Drive. Un gran juego que tendría que haber salido hace un año.

PARECE BUENO

En cuanto al contexto, no hay mucha diferencia entre este juego y otros de plataformas, pero los programadores de Ocean en su oficina francesa han intentado incorporar unos excelentes gráficos a este juego, con los sprites del tamaño de un Simba o Sonic (lo qu no nos parece nada mal). Sin duda alguna el efecto más impresionante con que cuenta el programa es el terrible desmembramiento que sufre el gigante de final de fase de la primera zona. Mientras Mr. Nutz golpea constantemente su cabeza, los ojos se le caen, su lengua se desmorona contra el suelo y su cráneo explota como si fueran fuegos artificiales. ¡Viva el modo gore!





GRAFICOS — 90

▲ Grandes y bien coloreados. Personajes geniales.
▼ A más de uno puede parecerle un tanto infantil.

SONIDO — 87

▲ La música es insulsa pero no molesta.
▼ Muchas nueces y poco ruido. Los FX, regular.

JUGABILIDAD — 88

▲ No hay nada que no hayamos visto antes, pero como plataformas resulta muy jugable.

DURACION — 85

▲ Muchos niveles y jefes duros para que dure.
▼ Las continuaciones infinitas.

CALIDAD/PRECIO — 87

▲ Un juego ideal para los pequeños de la casa.
▼ No es excesivamente difícil. Una pena

GLOBAL — 85

Un juego bastante llamativo y jugable pero que ha sido adaptado de una forma tardía a Mega Drive.

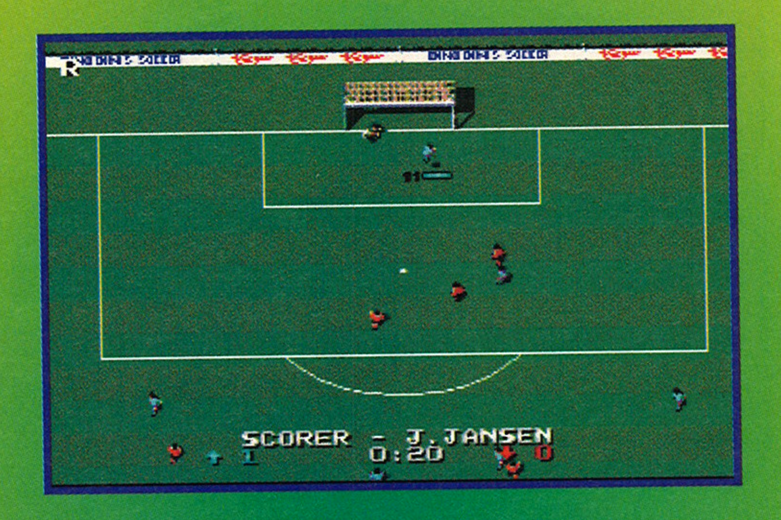




Dino Dini's GOAL

Con este característico nombre, que recuerda a una empresa de Pizzas o una productora de sorbetes, DINO DINI'S GOAL se prepara para triunfar en la Mega Drive. Para los que no lo sepáis, Dino es un programador que comenzó en el KICK OFF de Amiga. Después realizó una segunda parte, pero entró en barrena al aparecer SENSIBLE SOCCER y FIFA SOCCER.

Después de haber sido desterrado de los campos de fútbol por casi un año, Dino ha regresado con GOAL, otra conversión de Amiga. Utilizando la misma vista de pájaro usada en KICK OFF y las mismas reglas futbolísticas de la vida real, esta nueva versión añade además un zoom que entra en funcionamiento cuando las cosas se ponen interesantes.

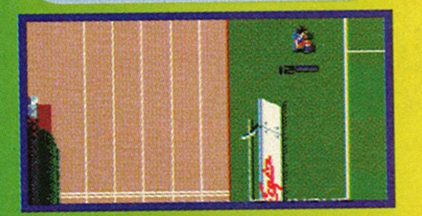


COMENTARIO



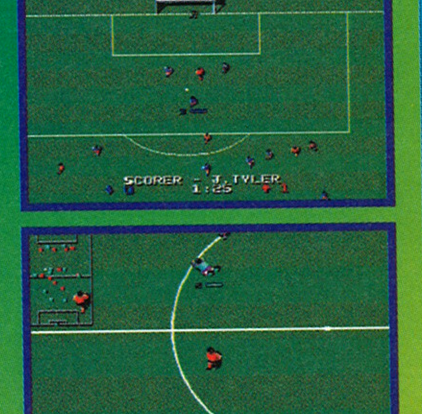
THE PUNISHER

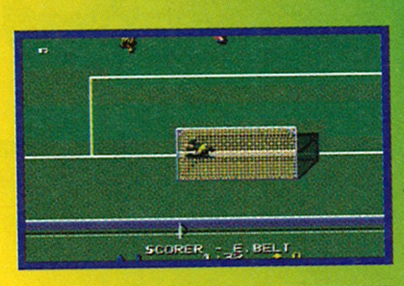
Nunca me han entusiasmado los juegos de fútbol, pero debo reconocer que KICK OFF me pareció un gran juego. A SENSIBLE SOCCER para Mega Drive le ha salido un hueso duro de roer: GOAL, originalmente KICK OFF 3, de no ser porque Anco licenció el nombre cuando Dino Dini abandonó la compañía y este se encontró con que no podía utilizar el nombre original. GOAL me parece genial, aunque a primera vista parezca igual que KICK OFF, no lo es, ya que sus vistas vertical y horizontal y los zooms añaden una nueva dimensión a este excelente juego. Recomendable.



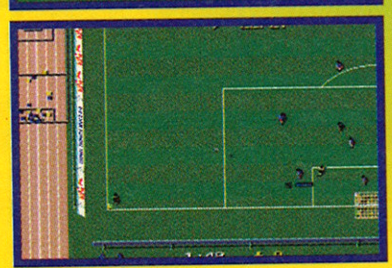
EXTREMADAMENTE CERCA

Todos los elementos de un campeonato de futbol se han incluido en este juego. Desde un gran número de ligas, hasta Mundiales. En cuanto a los gráficos, GOAL se parece mucho a KICK OFF, pero los sprites son mucho mejores y el zoom lo hace más atractivo a la vista. Este último puede ser activado siempre que quieras con la simple operación de apretar el botón de start







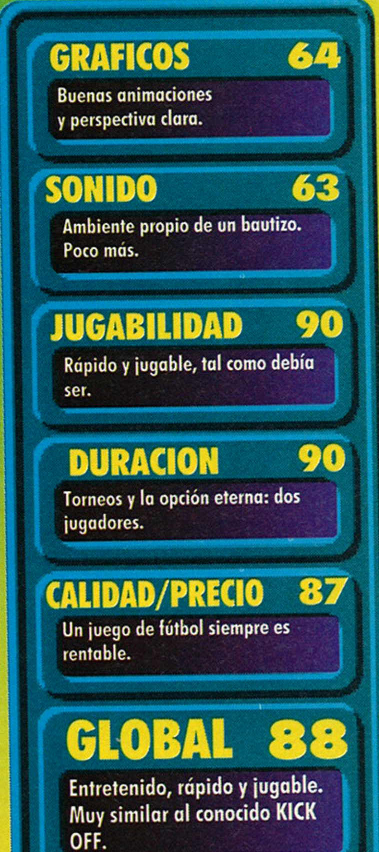


COMENTARIO



THANATHOS

Dino Dini y Virgin han logrado lo que Tiertex y US Gold no consiguieron con el SUPER KICK OFF para Mega Drive: adaptar con éxito la jugabilidad y velocidad del clásico de Amiga. Con no pocas influencias de SENSIBLE SOCCER, GOAL mantiene el mismo esquema de juego y control de KICK OFF pero añade nuevos elementos y opciones, entre los que destaca el zoom. El señor Dini puede estar orgulloso de haber producido uno de los mejores juegos de fútbol aparecidos para Mega Drive.



GRAFICOS	64	Buenas animaciones y perspectiva clara.
SONIDO	63	Ambiente propio de un bautizo. Poco más.
JUGABILIDAD	90	Rápido y jugable, tal como debía ser.
DURACION	90	Torneos y la opción eterna: dos jugadores.
CALIDAD/PRECIO	87	Un juego de fútbol siempre es rentable.
GLOBAL	88	Entretenido, rápido y jugable. Muy similar al conocido KICK OFF.



TIPO DE JUEGO
SHOOT 'EM UP

PRECIO ESPACIAL

POR NAMCO

DESDE EN BREVE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION
300.000

ORIGEN
Conversion de la recreativa del mismo nombre de la compañía Namco (1991).

PUNTUACION

ORIGINALIDAD · REFLEJOS · ADICCION · ACCION · ESTRATEGIA

OBJETIVO
Erradicar los elementos exógenos del Planeta Ojo Rojo pilotando tu nave interestelar.

STAR BLADE

Las mentes más inteligentes y a la vez más perversas del universo se han unido para crear Red Eye, un satélite con un corazón muy profundo capaz de moverse por toda la galaxia destruyendo cada planeta que se encuentra por medio con su increíble arma: Octopus. Para terror de los humanos, este satélite ha penetrado en la galaxia en donde se encuentra nuestro planeta. Hay que hacer algo para evitarlo. Al ser un planeta tan pacifico, tus ejércitos están un poco oxidados, y sólo las fuerzas Geo Force serán capaces de enfrentarse a Red Eye y destruirlo.

¡ALERTA!

La batalla se alarga por un montón de buenos niveles, cada uno de los cuales se acerca un poco mas a Red Eye. Hay un metro en lo alto de la pantalla que te indica a la distancia que te encuentras. Las zonas son:



HOME FLEET
Batalla inicial. Vuelas entre cruceros aliados.



ASTEROID FIELD
Destruye los escuadrones que vienen. Esquiva los asteroides.



ENEMY FLEET
Hay que destruir cruceros enemigos. Cuidado con los láser.



CITY
Vuelta por la ciudad enemiga, buscando el Red Eye.

CANYONS
Cañones de iones protegen la entrada a l Red Eye.




MAZE DEFENCES
Un laberinto impide entrar en el corazón del monstruo.

COMENTARIO



THANATHOS

Sin llegar al fanatismo de mi colega The Punisher, lo cierto es que me esperaba mucho más de la conversión de ese clásico de los salones llamado STAR BLADE. Me parece indignante que a estas alturas, y con el SILPHEED a nuestras espaldas, todavía alguien se empeñe en hacer un juego de polígonos con las naves trasparentes. ¿En que año se creen que estamos? Puede que hace ocho años, este detalle no importase demasiado, pero en la actualidad "canta" lo suficiente como para mandar al traste el resto del juego.



▲ *Es la hora de los Petit Suisses...*



▲ *¿Esto es una nave o una tabla de planchar?*



RBLADE



COMENTARIO

THE PUNISHER

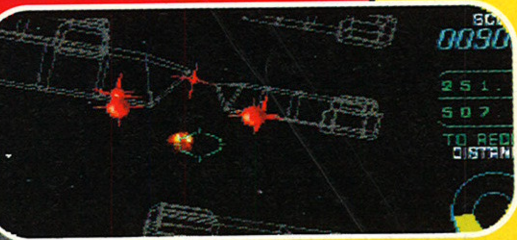
Cuando me enteré de que Sega iba a convertir a *Mega CD* la recreativa de Namco me ilusioné, ya que en los últimos años he gastado el dinero como un poseso en esta máquina. Esto, unido a que la iba a ser programada por los creadores de **SILPHEED**, hacia preveer una gran conversión. historia. Pero nada más lejos de la realidad, porque los programadores de **SILPHEED** se han dedicado a otras cosas y han dejado el trabajo a un equipo de charcuteros. La pantalla de juego es enana, no es ni la mitad de rápido y suave que **SILPHEED**, la voces de la radio tienen una calidad ínfima y, por si fuera poco, ¡los vectores de las naves atacantes están sin rellenar! Un consejo, si os gusta la recreativa, seguid jugando a ella, y emplead el *Mega CD* para otras cosas.

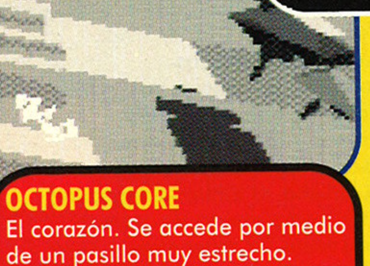
JUGANDO A POLIGONOS

STAR BLADE es una conversión bastante parecida a la recreativa, aunque tiene las ventajas y desventajas de ser un juego de polígonos. No hay control sobre la ruta de vuelo de la nave, con lo que cada vez que empiezas todo es igual. El juego se ve desde una perspectiva en primera persona. Para que el ***Mega-CD*** alcance el nivel de acción que tiene la máquina, **Namco** ha tenido que esmerarse mucho en su desarrollo.









COMO EN LA REALIDAD

STAR BLADE utiliza el potencial de sonido del ***Mega CD*** para crear una atmósfera real. Continuamente estás escuchando instrucciones de tus compañeros. También hay un montón de efectos de sonido como las explosiones, que necesitan un buen equipo estéreo para su total aprovechamiento.

OCTOPUS CORE

El corazón. Se accede por medio de un pasillo muy estrecho.





▲ *En el espacio nadie puede oír tus gritos, pero sí los de The Punisher.*

GRAFICOS 71

▼Colores limitados, pantalla estrecha y escasez de acción. Naves trasparentes.

SONIDO 80

▲Excelentes efectos de explosiones y una voces digitalizadas que hasta se entienden.
▼Las voces de tus compañeros son demasiado repetitivas y muchas veces no tienen nada que ver con el contexto.

JUGABILIDAD 81

▲La nave es muy manejable y aporta diversión a tu aburrida vida.
▼ No hay más control sobre el movimiento que tu cursor.

DURACION 70

▲Hay que alcanzar grandes puntuaciones. El epílogo posterior al Ojo Rojo es complicado y adictivo.
▼El camino y los enemigos son siempre los mismo.

CALIDAD/PRECIO 65

▼No se puede comparar con la recreativa a la que intenta emular. En este caso, de tal palo tal estacazo.

GLOBAL 71

Una extravaganza para los amantes de los shoot´em ups incomprendidos y condenados al fracaso. No quiere decir que sea malo, simplemente que no tiene casi nada que ver con la recreativa.

PSYCHO Pinball







TIPO DE JUEGO
PINBALL

PRECIO EL SUYO

POR CODEMASTERS

DESDE EN NADA

OPCIONES
CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 0
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: VARIABLE

1ª PUNTUAACION
21.143.000

ORIGEN
Un simulador de esos artilugios que poblaban los bares. Muy útiles para dejar los abrigos.

PUNTUACION



OBJETIVO
Facil. Hacer el máximo número de puntos antes de que se cuele la bola.

El famoso grupo rockero inglés The Who escribió una balada sobre ellas, el estado de Nueva York las prohibió durante 34 años, y vosotros os preguntareis ¿quién son? Son las máquinas de pinball, que ahora entran en las Mega Drive con el último título de Codemasters, PSYCHO PINBALL.

Después de horas de cálculos matemáticos y de diseños y diseños de los tableros y la bola, llega a nuestros manos el que seguramente será el pinball más real jamás creado para una consola. Así que, sin más demora, os presentamos al incansable armadillo Psycho.

COMENTARIO



DE LUCAR

Codemasters vuelve a hacer honor a su lema (Absolutamente Brillantes) y nos sorprende con un divertido e impecable juego de pinball. El diseño de las mesas es atractivo, generoso en detalles y con unas dimensiones más que correctas. Pero lo mejor son el realismo del movimiento de la bola y el scroll de pantalla, rápido pero claro. Este es uno de los pocos pinball que no te producirán dolor de cabeza. PSYCHO PINBALL tiene además algunos elementos nunca vistos antes en un juego del género y son una especie de fases de bonus con estructura parecida a la de un juego de plataformas. En definitiva, por su calidad, claridad y jugabilidad este pinball de Codemasters no tiene rival en Mega Drive.

DIFERENCIAS

En un intento por diferenciarse de los demás juegos, **PSYCHO PINBALL** contiene unas pantallas de bonus que recuerdan a un juego de plataformas. Comienzas con tres mesas donde la bola se transforma en nuestro simpático personaje, Psycho, que termina jugándose la vida en el salvaje Oeste o viajando encima del lomo de una ballena.





Dirígete a la luna con este cohete. Allí te encontrarás un fase de bonus.

Enciende los tres fantasmas de la entrada y accederás a la mesa de Trick or Treat.

LAS PUERTAS DEL TIEMPO

La acción transcurre a lo largo de cuatro mesas: Fairground, Wild West, Abyss, y Trick or Treat. Cada mesa tiene las carateristicas propias del escenario que representa: rampas, tubos, tragaperras, rocas... Para la opción multimesa, el tablero Fairground actúa como puerta de entrada para todas las otras mesas, pero sólo cuando hayas abierto el cerrojo de la mesa a la que quieras ir.



GRAFICOS
91

▲ Mesas grandes, excelente diseño, detalles y un scroll suavísimo. El movimiento de la bola es perfecto.

SONIDO
90

▲ Buenos efectos especiales, tan reales como los de una máquina auténtica. Melodías son animadas y apropiadas.

JUGABILIDAD
92

▲ Tiene los elementos precisos para disfrutar. Dificultad justa.
▼ La fase de arcade es complicadilla.

DURACION
86

▲ Jugable, vistoso y no produce dolor de cabeza.
▼ Necesitaría unas par de mesas de juego más.

CALIDAD/PRECIO
85

▲ Los adictos a los juegos de pinball no deben tener dudas.
▼ Para lo no forofos es un poco repetitivo.

GLOBAL
92

Codemasters parece tener la mano de Midas; cosa que toca, triunfa. Un pinball perfecto.

COMENTARIO

NEMESIS

Con la excepción del primer Dragon's Fury, lo cierto es que las Mega Drive estaban huérfanas de un buen pinball. Tras jugar con el trío de los horrores (DRAGON'S REVENGE, CRÜE BALL y VIRTUAL PINBALL –nominado para ser el peor juego para Mega Drive de la década–), uno recibe con alegría y regocijo esta nueva creación de los siempre geniales Codemasters.

Por primera vez, (si tenemos en cuenta que el Dragon's Fury no era un auténtico pinball), los usuarios de Mega Drive podemos experimentar en nuestras carnes de la jugabilidad y la adicción de las mejores máquinas de pinball, gracias a los cuatro impresionantes tableros que incorpora el juego, dotados de un scroll increíblemente suave, un sonido de lo más pegadizo y el mejor movimiento de la bola jamás visto en un pinball de consola. Todo ello hace de PSYCHO PINBALL el pinball definitivo para nuestras sufridas Mega Drive.

Entra en el mundo del salvaje Oeste montado en tu pura sangre.

Tendrás tiempo de conocer a la ballena. Lo conseguirás si abres el portal de Abyss.

Da el salto con el extra de

SUPER JUEGOS

Nº 32 • DICIEMBRE 1994 • 495 PTAS.

REVIEWS

Mickey Mania
The Pagemaster
Donkey Kong Country

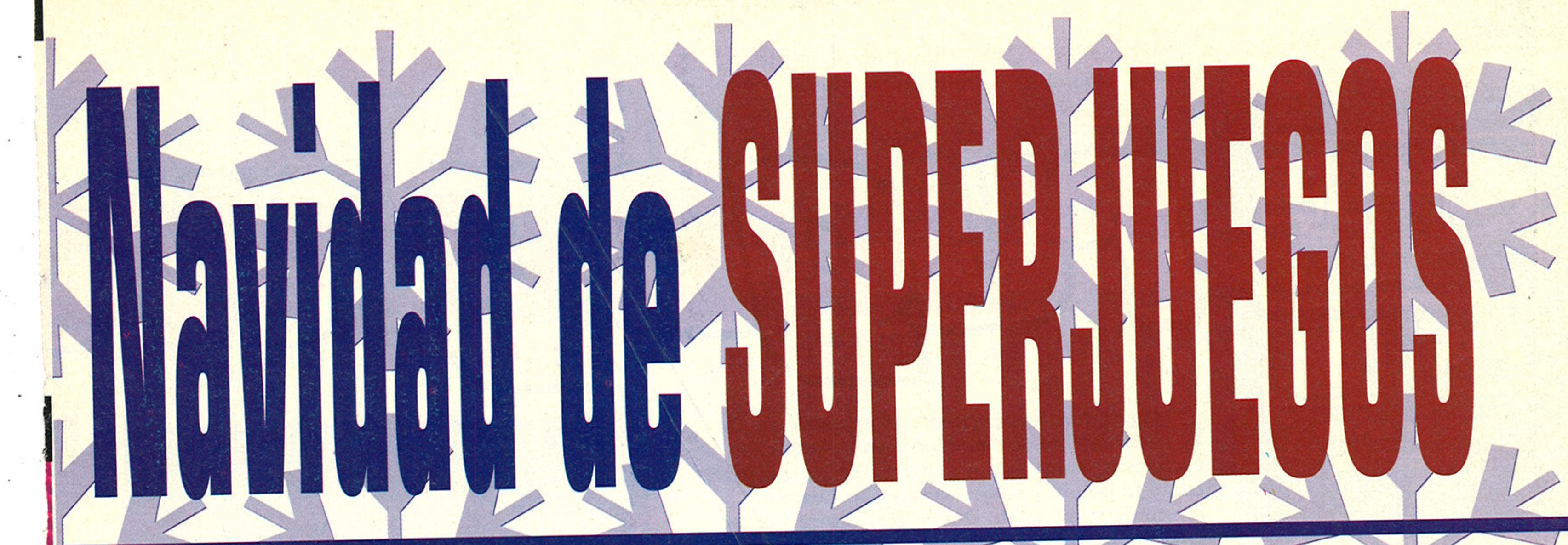
SUPERPREVIEWS

Road Rash - 3DO
Alien Vs Predator - Jaguar

STAR WARS

FUERZA DE 32 BITS

SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ATARI • CD-I • NEC • CD32



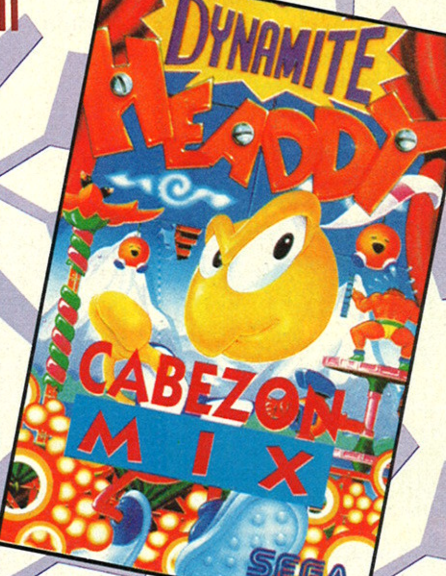
180 páginas llenas de acción, trucos y novedades





un vídeo de Sega con lo último en 32 bits

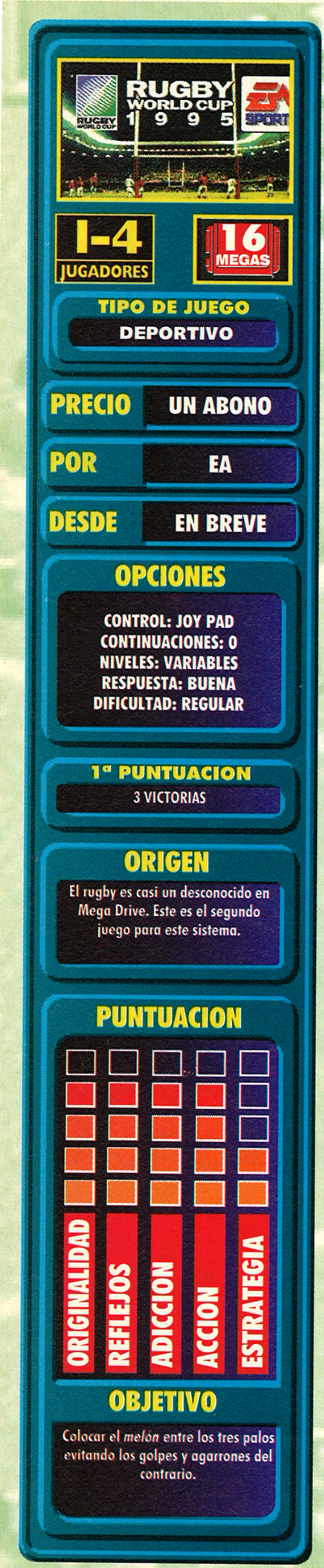
un casete con la música más salvaje para que acompañe a tus héroes favoritos





un vale descuento de 5.000 pesetas para la compra de tu Mega Drive 32X en cualquier centro de El Corte Inglés o Hipercor



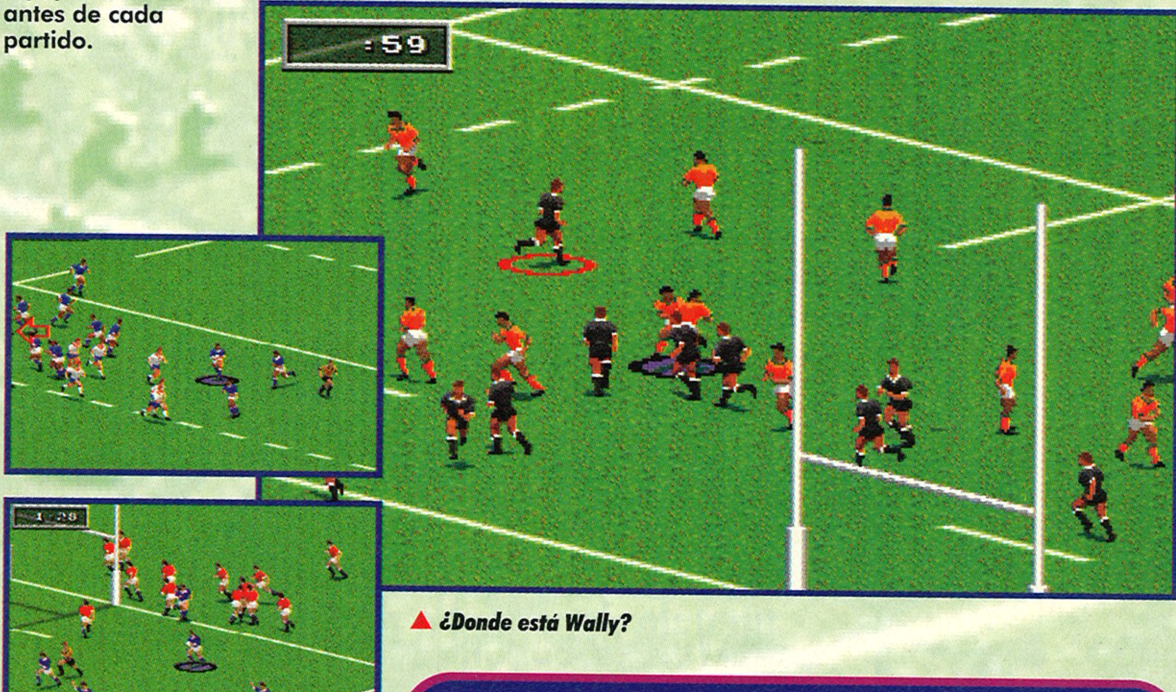


rugby wo

El rugby nació cuando un antepasado de De Lúcar nacido en las verdes campiñas escocesas, en vez de jugar al fútbol con el pie cogió la pelota y se metió con ella hasta el fondo de la portería. Desde esa lejana época, hace ya casi dos siglos, este deporte apenas ha sufrido avances.

EA Sports ha inmortalizado este noble deporte en un cartucho para Mega Drive. Todos los pases, melés, saques de banda y cintas para el pelo han sido incorporadas a este estupendo título. Lo único que tendrás que hacer es pensar en la canción (denominada himno de guerra) que los componentes del equipo deben cantar antes de cada partido.





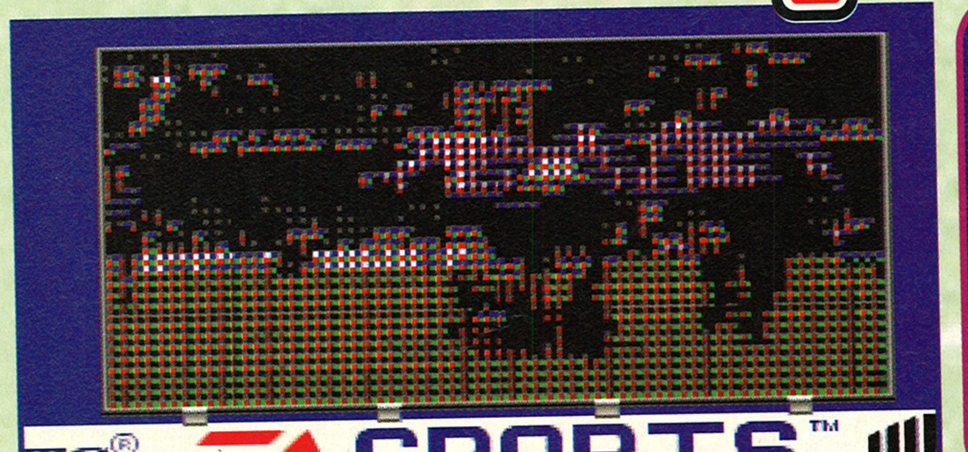
▲ *¿Donde está Wally?*

EL MELON

Observando estas pantallas debéis pensar que este es el FIFA SOCCER pero con un balón apepinado. Este cartucho utiliza el mismo 'motor' que FIFA pero ha sido desarrollado por EA en su casa de programación de Slough. Lo único que han mejorado ha sido la perspectiva en 3D. Por ejemplo, mientras que FIFA sólo puede tener ocho jugadores en pantalla, las nuevas rutinas del rugby le hacen que se puedan ver los equipos al completo a toda pantalla. Este programa está gráficamente mejor desarrollado que el FIFA SOCCER, con sprites más nítidos, y más animación, incluyendo golpes, placajes y derribo de oponentes.



orld cup '95



▲¡Oeeeh! ¡Oeehh!

CONTROLES

Los tres botones del mando se utilizan para conseguir el mayor número de movimientos posibles. Mientras que la patada y los pases se realizan con los botones A y B respectivamente, los jugadores en posesión de la bola también pueden levantar el brazo para engañar a los defensores, manteniendo apretados los dos botones a la vez. Pero si el equipo contrario tiene la posesión de la pelota, la configuración de los botones se altera ligeramente para realizar lo bloqueos y placajes.

MEGA JUEGO

¿PUEDES DARLE UNA PATADA?

Cada vez que la pelota atraviesa la línea del fondo, te da cinco puntos. Pero si además consigues anotar en el posterior lanzamiento a palos, anotas dos puntos más. Para poder lograrlo la bola se coloca a varios metros de los tres palos y el jugador debe hacer que pase por encima del palo horizontal. En un juego real, esto es bastante difícil, pero EA ha logrado que en el juego sea un poco mas fácil. Aparece una barra de fuerza, y al apretar el botón C la barra indica el incremento de fuerza hasta que sueltas, y aparece el grado de acierto que se te otorga, y la dirección que tomará la bola. Lo demás es suerte.



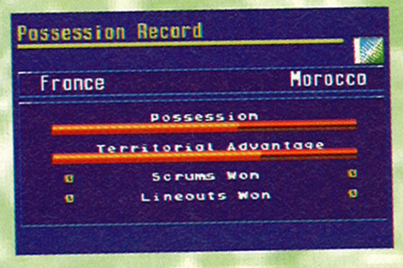


▲ ¿Quién la pocha a la gallinita ciega?

League Standings

WEEK 1	Pt	Wo	Dr	Lo	Tr
Tonga	1	1	0	0	2
England	1	1	0	0	1
Fiii	1	1	0	0	0
New Zealand	1	0	1	0	0
United States	1	0	1	0	0
Ivory Coast	1	0	0	1	0
Portugal	1	0	0	1	0
EA Maulers	1	0	0	1	0

▲ Los All Black tienen una mala racha.



▲ Estos gabachos son unos abusones.

COMENTARIO



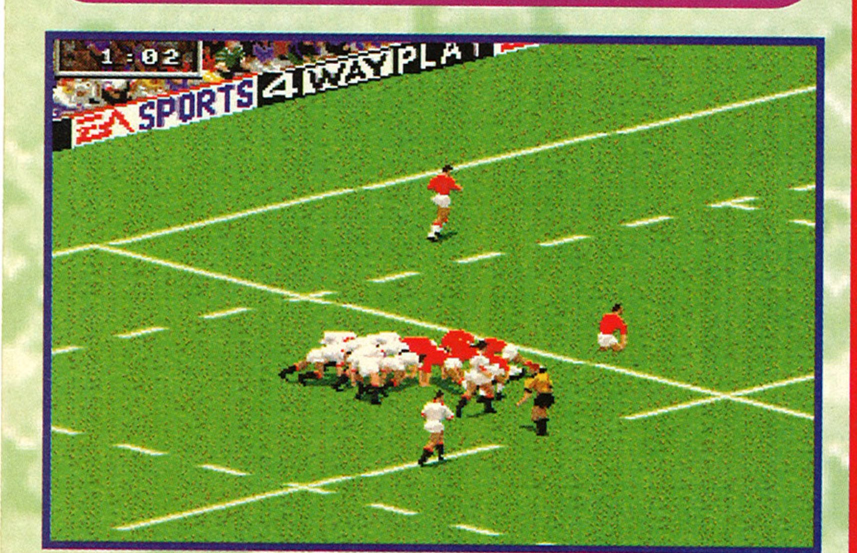
CHIP &CE

Electronic Arts sigue ampliando sus horizontes en el mundo del deporte. Después de los múltiples cartuchos de fútbol americano, baloncesto y hockey, EA se lanzó al mundo del fútbol, y más recientemente al del tenis, con IMG INTERNATIONAL TOUR TENNIS. Sin embargo, la compañía norteamericana se ha dado cuenta del impresionante mercado de este género, por lo que nos sorprende gratamente con un cartucho centrado en el rugby. Para ello han utilizado la misma perspectiva que FIFA INTERNATIONAL SOCCER, e incluso se han aprovechado algunas de sus animaciones para crear un programa que se sale de lo habitual. Ya era hora de que se prestase atención a un deporte que hasta el momento únicamente contaba con un antecedente para Mega Drive.

OTRAS OPCIONES

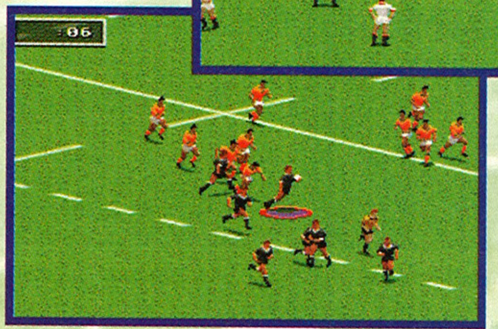
Este juego tiene un buen número de equipos, desde los desconocidos equipos nacionales de Japón o Paraguay, hasta los de Nueva Zelanda o Inglaterra. En cuanto a las opciones, el cartucho contiene una gran variedad de torneos, tácticas, e información del jugador, muy útil para configurar las alineaciones.











▲ *¿Alguien ha visto mis lentillas?*

COMENTARIO



Tras el soso simulador de Domark, sólo había una compañía en el mundo capaz de producir, por una vez, un buen juego de rugby para Mega Drive: Electronics Arts. La compañía que revolucionó el mercado hace tres años con el mítico JOHN MADDEN FOOTBALL, vuelve a demostrarnos que es la número uno de los juegos deportivos. Usando la misma perspectiva que el genial FIFA SOCCER, EA ha conseguido lo que no ha hecho nadie, llevar a la pantalla toda la estrategia, violencia y velocidad del rugby, sin que por ello el cartucho deje de ser jugable o innacesible para los que desconozcan este apasionante deporte. Han conseguido dotar de los suficientes elementos y opciones para volver locos a los fans de este deporte, al tiempo que permite iniciarse en el rugby a los novatos. Esta es quizás la principal y más importante virtud de un cartucho sorprendente a nivel técnico (las animaciones de los jugadores son las mejores vistas en un juego de EA) y jugable. Un título que con toda justicia va a arrasar entre los (hasta ahora olvidados) fans del deporte más noble.

GRAFICOS — 90

▲ Iguales que los de FIFA SOCCER. Visión clara, estupenda animación y detalles de locura.

SONIDO — 82

▲ Idénticos a los del juego de fútbol.
▼ En muchas fases del juego el público parece dormido.

JUGABILIDAD — 90

▲ Control de juego sencillo y adictivo.
▼ Las melés y fueras de banda ralentizan un poco el ritmo del juego.

DURACION — 91

▲ Con tantos equipos y torneos uno puede tirarse jugando 4 ó 5 meses tan ricamente. Si eres un fanático, toda la vida.

CALIDAD/PRECIO — 91

▲ Es un cartucho ideal para iniciarse y disfrutar de uno de los deportes con más solera.

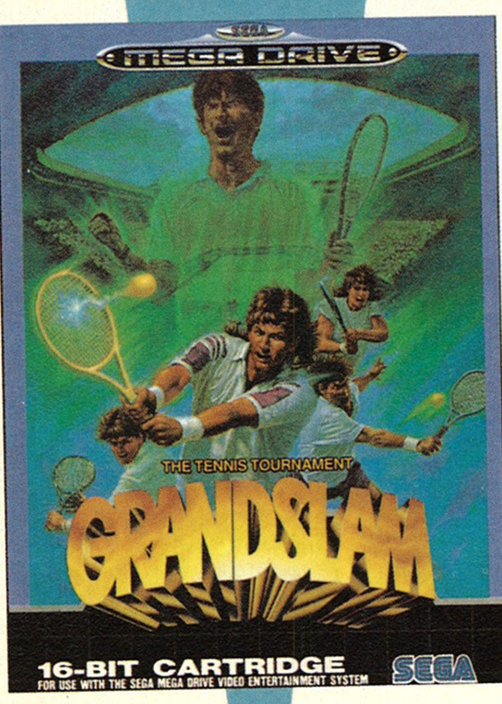
GLOBAL — 90

EA demuestra su capacidad para exprimir los deportes. Si te gusta el rugby, ¿a qué esperas para tenerlo?

¡ESTA SUSCRIPCION TE DA MUCHO JUEGO!

Suscríbete a Mega Sega por sólo 4200 pts. y tendrás en tu casa la mejor información sobre el mundo de las consolas y videojuegos SEGA además de un CARTUCHO DE LUJO

GRANDSLAM
MEGA DRIVE



GRANDSLAM
La mejor simulación de Tenis creada para la Mega Drive. Compite en hierba, tierra batida o pista cubierta contra los mejores tenistas del mundo, sólo o formando dobles con un amigo.

87%

NEMESIS

DEVILISH
GAME GEAR



DEVILISH
Es el primer juego que combina con una absoluta perfección dos géneros: el arcade y los ladrillos (arkanoid). Original, bien hecho y, sobre todo, tremendamente divertido.

85%

J.L. SKYWALKER

RAINBOW ISLAND
MASTER SYSTEM



RAINBOW ISLAND
El gran clásico recreativo de Taito ha sido convertido a la perfección para Master: 16 colores, multitud de fases y la jugabilidad de todo un clásico.

84%

THE ELF

Rellena este cupón y envíalo a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista Mega Sega, departamento de suscripciones C/ O'Donnell nº12- 28009 Madrid

Marca con una cruz el juego que prefieres de regalo

- ☐ Grandslam (Mega Drive)
- ☐ Devilish (Game Gear)
- ☐ Rainbow Island (Master System)

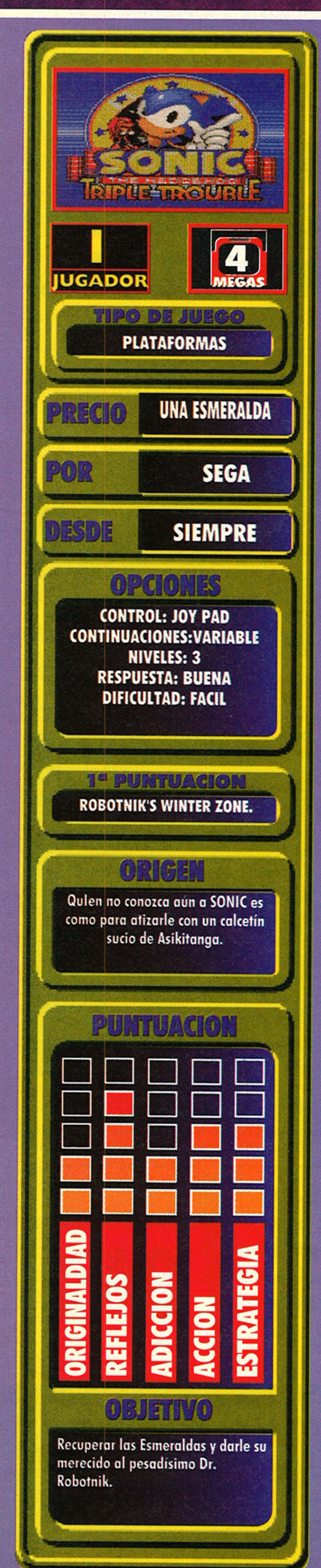
También puedes suscribirte llamando al teléfono: (91) 4 31 38 33 de 9,30h a 14,00h y de 16,00h a 18,30h

Nombre y Apellidos: .... Edad ....
Dirección: .... C.P. ....
Población: .... Provincia .... Teléfono: ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.
- ☐ Giro postal núm. .... de fecha ....
- ☐ VISA: Tarjeta nº
- ☐ AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº

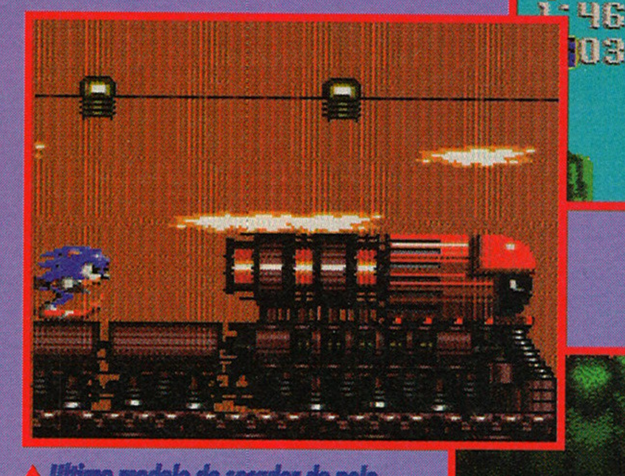
Fecha de caducidad de la tarjeta .... Firma:
Nombre del titular, si es distinto ....



SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE



El escurridizo Mr. Knuckle, no contento con haber hecho su aparición en la Mega Drive, quiere monopolizarlo todo y ahora aparece en la Game Gear. Knuckles está bastante enfadado porque Sonic ha logrado devolver todas las Esmeraldas del Caos y esta vez ha decidido aliarse con el doctor Robotnik para hacer la vida imposible a Sonic, pero en la Game Gear, algo más pequeña. Los niveles han sido rediseñados, reanimados, replanteados, y retodo. A los sprites se les ha dado un poco de poción mágica y han crecido un poco con respecto a otras aventuras. Todas estas novedades auguran un cartucho fantásico para la pequeña de Sega.



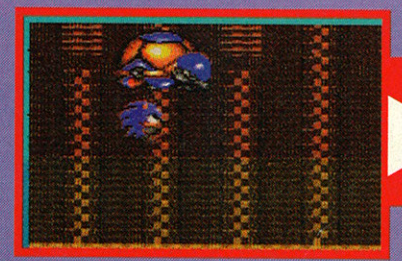
▲ *Ultimo modelo de secador de pelo. A The Scope no le hace falta.*



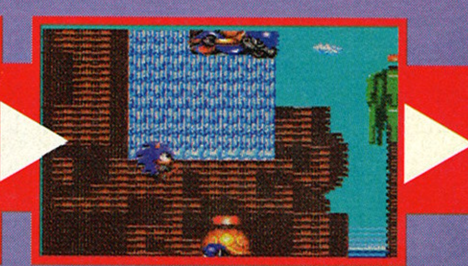
▲ *¿Quien ha puesto aquí una pantalla de Spectrum?*

EL NUEVO TURBO

Ya conocéis de sobra todas las habilidades de Sonic, pero lo que no sabéis es que en esta nueva conversión para la pequeña de Sega, Sonic aparece con un turbo en las botas, que le permite realizar grandes saltos y loopings.









COMENTARIO



THE PUNISHER

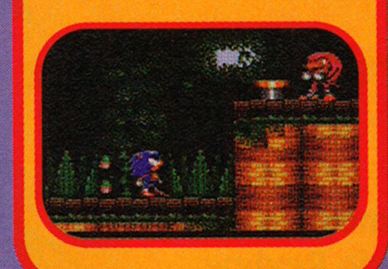
Hace unos meses ya adelantamos imágenes de este juego, y después de verlo acabado, hemos podido comprobar la calidad gráfica indiscutible de este cartucho, aunque lo que han gastado en gráficos se lo han ahorrado en juego, ya que este cuarto SONIC es el mas corto de todos y el mas fácil.
A pesar de esto hay que destacar que el colorido de los escenarios y los sprites, que parecen de Mega Drive. Es un SONIC como todos y le gustará a toda la gente a la que le gusten los SONIC, y no están aburridos de este tipo de juegos, que empiezan a ser un poco repetitivos. Es un buen juego, pero aquellos que busquen un SONIC distinto que se compren SONIC SPINBALL o esperen la salida de SONIC DRIFT.

▼ El piojo misionero ataca de nuevo.



ARGUMENTO

Originalmente, el guardián de las Esmeraldas del Caos, Sonic, se ve acosado continuamente por la alianza entre Knuckles y Robotnik, que ha logrado convencerle de que Sonic es un personaje perjudicial para la salud del Universo. Más tarde, Knuckles reconocerá su error y se unirá a la causa de Sonic en su lucha contra Robotnik.



▼ Esta tabla de planchar se desliza de miedo.



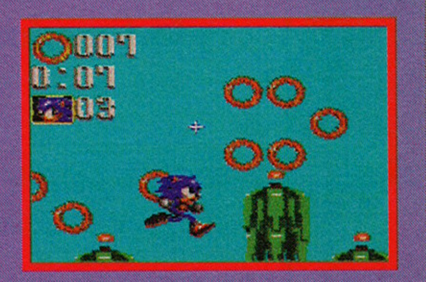
COMENTARIO



THE SCOPE

Un nuevo Sonic siempre es una buena noticia. Sobre todo si tiene un aspecto tan magnífico como este. Sin duda estamos ante el SONIC más atractivo de todos los que han aparecido para nuestra Game Gear. Sin embargo, le ocurre lo mismo que a la novia de Benidorm (donde el obrero es el señor) de Asikitanga: buenos gráficos pero demasiado facilona. Al igual que dicha ¿dama?, SONIC TRIPLE TROUBLE está demasiado chupado. Este defecto se atempera por el cambio que supone elegir a Sonic o a Tails, debido a las peculiares cualidades de cada sprite. En resumen, si os va lo fácil pero bonito y bien hecho, SONIC TRIPLE TROUBLE es vuestra mejor elección.

▼ Me pirran los donut rellenos de espinacas.

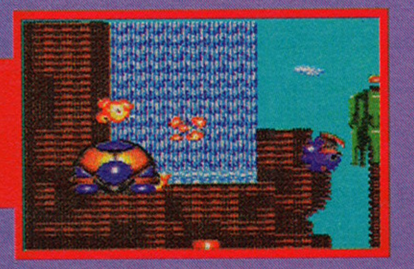


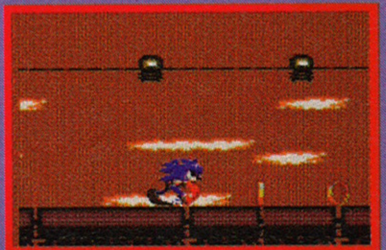


BONUS

Tenéis que encontrar una televisión con una gema dentro para hallar una fase de bonus. No es como la fase de scroll esférica que aparecía en la Mega Drive, pero sigue siendo tan difícil como aquella.









GRAFICOS



▲ Sprites grandes que se mueven fluidamente. ▼ No hay demasiados enemigos a los que derrotar. Una lástima.

SONIDO



▲ Una colección de melodías normalitas.
▼ De todos modos, no hay nada nuevo.

JUGABILIDAD



▲ Rapidez, items y mucha diversión. Típico de Sega.
▼ Resulta bastante fácil.

DURACION



▲ Los modos de juego variados permiten alargar la vida del cartucho.
▼ La dificultad brilla por su ausencia.

CALIDAD/PRECIO



▲ Cartucho de fenomenal aspecto que conducirá a tu Gear a sus límites.
▼ Es demasiado fácil acabarlo.

GLOBAL

85

Gráficamente muy superior a los dos anteriores SONIC para esta consola, pero carece de sorpresas.

CONSIGUE TODOS LOS JUEGOS QUE COMENTAMOS



Cada mes, en la sección Reviews examinamos, comentamos y puntuamos los juegos más actuales.

¿Quieres hacerte con ellos?



Regalaremos un sólo juego por cada Review. No puedes optar a todos los títulos, por ello, en el cupón, deberás marcar con una cruz el cartucho que más te gusta y así, si eres uno de los afortunados, recibirás el juego elegido.



Manda tu cupón (no se aceptarán fotocopias) antes del 18 de Diciembre si quieres optar a alguno de los premios.

Recorta y envía este cupón a:
Ediciones Mensuales S.A. Revista MEGA SEGA. C/ O´Donnell nº12 -28009 MADRID.
Indicando en una esquina del sobre JUEGOS REVIEW.

- [ ] **THE LION KING** — Mega Drive
- [ ] **MICKEY MANIA** — Mega Drive
- [ ] **BOOGERMAM** — Mega Drive
- [ ] **STAR WARS ARCADE** — MD 32X
- [ ] **SONIC TRIPLE TROBLE** — Game Gear



Nombre: ....
....
Apellidos: ....
....
Dirección: ....
....
Población: ....
Provincia: ....
Teléfono: ....
C.P. .... **Edad:** ....
Modelo de consola: ....
....

TOP 10

MEGA DRIVE

1	DYNAMITE HEADDY
2	PROBOTECTOR
3	MICROMACHINES 2
4	EARTHWORM JIM
5	MICKEY MANIA
6	FLINK
7	BALLZ
8	LION KING
9	DRAGON BALL Z
10	SENSIBLE SOCCER

MEGA CD

1	SONIC CD
2	THUNDERHAWK
3	SILPHEED
4	YUMEMI MISTERY MANSION
5	JURASSIC PARK
6	SOULSTAR
7	BATMAN RETURNS
8	FINAL FIGHT
9	MORTAL KOMBAT
10	F-1 HEAVENLY SIMPHONY

6 ESTRELLAS

Mega Drive

MEJOR CONVERSION: VIRTUA RACING
MEJOR LICENCIA: MICKEY MANIA
MAS ORIGINAL: DYNAMITE HEADDY

Mega CD

MEJOR CONVERSION: FINAL FIGHT
MEJOR LICENCIA: JURASSIC PARK
MAS ORIGINAL: SWITCH

MASTER SYSTEM

1	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
2	LION KING
3	MORTAL KOMBAT II

GAME GEAR

1	DYNAMITE HEADDY
2	MORTAL KOMBAT II
3	ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



LO MEJOR PARA ESTA MAVIDAD

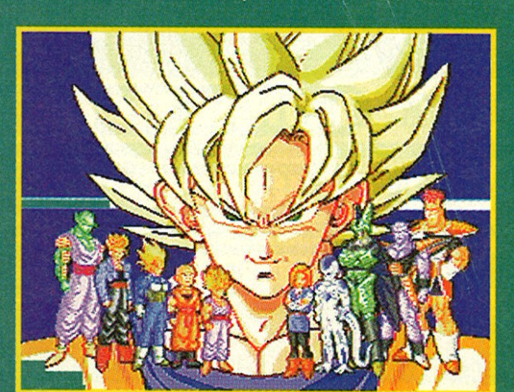
Como todos sabéis, la Navidad es esa fantástica época del año en que las personas se olvidan de las mil perrerías que les has hecho y, en un arrebato de inusitada generosidad, se lanzan a comprarte todo tipo de regalos. Para evitar que tus presentes navideños se ciñan al típico y familiar esquema de calcetines, jersey de cuello alto, discos de Pavarotti y puzzles de 5.000 piezas, te invitamos a que eches un vistazo a estas cuatro páginas. En ellas encontarás LO MEJOR DEL 94 para ***Mega Drive***. Una escrupulosa selección, realizada entre los cientos de títulos que ha dado cada tipo de juego. El encargado de tan complicada y trabajosa tarea ha sido nuestro De Lúcar, sin lugar a dudas, todo un experto en estos asuntos que, además, ha tenido la gentileza de dedicaros unas palabras:

« Queridos Lectores de **MEGA SEGA**:
Se acercan días fantásticos para abastecer a vuestras consolas de nuevos y sabrosos programas. Pedid, pedid sin vergüenza a vuestros padrinos y tíos. Estáis en una sociedad de consumo y la culpa no es vuestra; aprovechaos de ese espíritu consumista que embarga a las personas que os rodean; hacedles felices aceptando sus regalos. Suerte y que os traigan muchas cosas los Reyes»

DRAGON BALL Z.

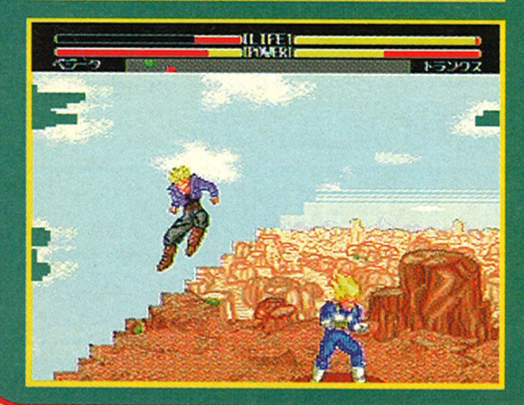
El 94 ha sido un año tremendamente prolífico en juegos de lucha y, por suerte para nosotros, la cantidad se ha visto acompañada en muchos casos de la calidad. Estas circunstancias han hecho especialmente difícil mi decisión, pero al final me he decantado por **DRAGON BALL Z**, en detrimento de otros dos grandísimos juegos: SUPER STREET FIGHTER 2 y MORTAL KOMBAT 2. **DRAGON BALL Z** tiene todos los ingredientes necesarios para triunfar: aspecto gráfico brillante, espectacularidad, sencillez en el manejo, personalidad, simpatía y elementos propios que no tiene ningún otro juego. Los que han jugado alguna vez saben perfectamente a lo que me refiero, este es un cartucho con carisma.









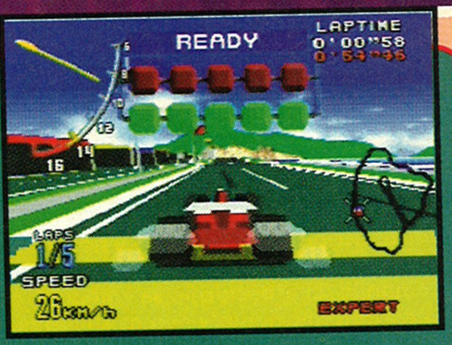


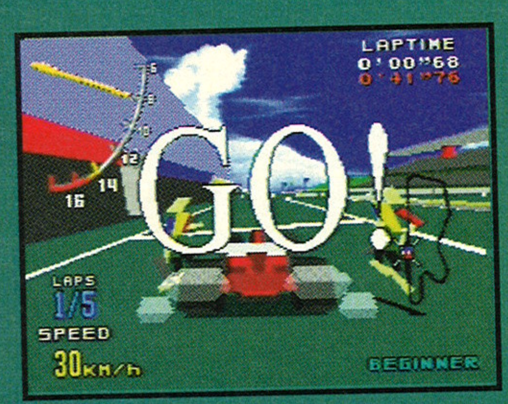




VIRTUA RACING

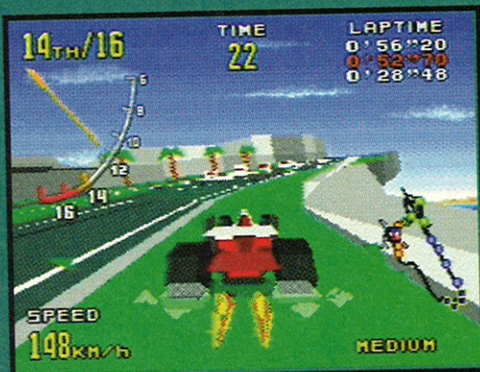
Con la llegada de **VIRTUA RACING**, todos los redactores nos quedamos con la boca abierta y el SVP, el chip responsable del milagro, pasó a ser una referencia obligada cuando hablamos de velocidad. La conversión hecha por **AM2** reflejaba a la perfección el espíritu competitivo, la sensación de velocidad y la espectacularidad propia de la recreativa. Buenos gráficos, todas las perspectivas, todos los circuitos, melodías originales y un insuperable modo de dos jugadores, nos proporcionaron las dosis más altas de emoción vividas con un programa de conducción. En esta modalidad, no había competidores.

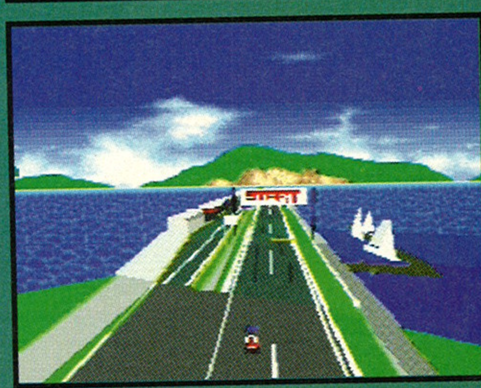


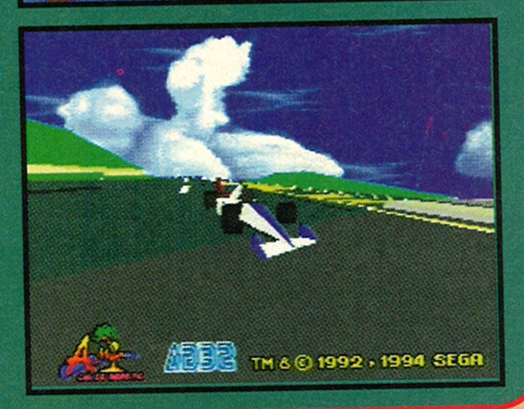








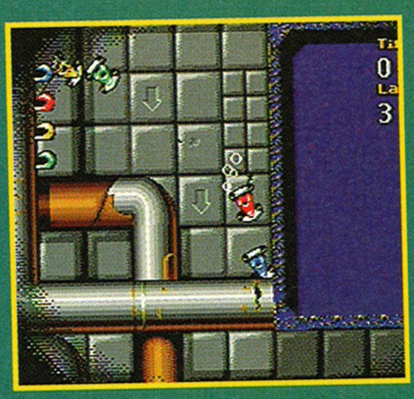


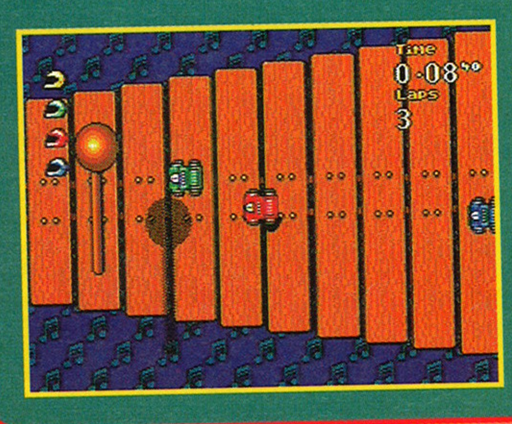


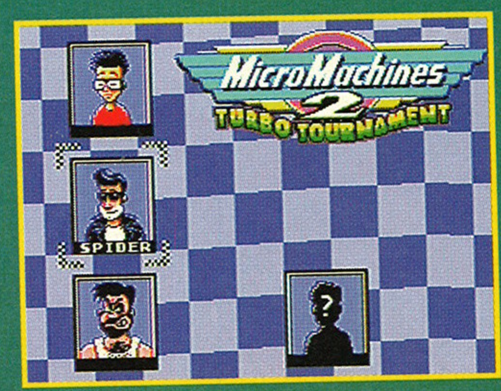
MICROMACHINES 2

Si sois muchos en casa, u os reunís un grupo de amigos de vez en cuando, una de las mejores opciones de juego será un cartucho para varios jugadores simultáneos. De todos los aparecidos en este año, sólo hay dos que garantizan la diversión en masa: **MICROMACHINES** 2 y MEGA BOMBERMAN. La elección de **MICROMACHINES 2** responde a un importante detalle que lo hace muy superior: la posibilidad de competir 4u 8 jugadores simultáneos sin necesidad de adaptadores (J-Cart). Otras virtudes de este cartucho son la calidad gráfica, variedad de circuitos, vehículos y modos, y su frenético ritmo de juego. Genial.









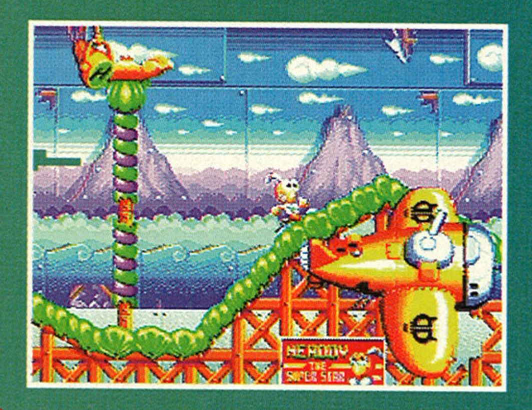


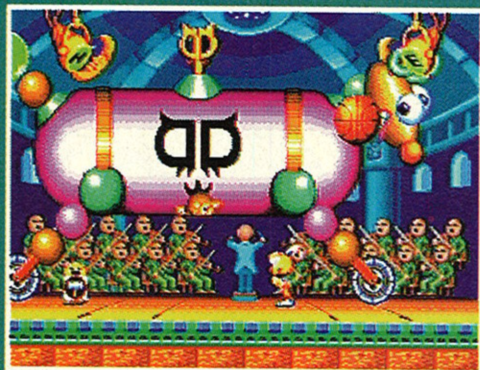
DINAMITE HEADDY

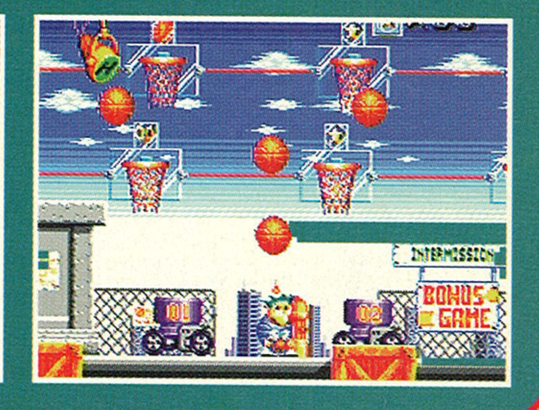
Lo más destacable del siempre abundante mundo de las plataformas tiene un nombre propio: **DYNAMITE HEADDY**. El cartucho de **Treasure** combina de una forma enloquecedora calidad técnica, acción y originalidad, y nos proporciona la oportunidad de divertirnos con el típico humor amarillo. El espectáculo se completa con rotaciones, deformaciones y demás sutilezas gráficas, que sólo pueden observarse de vez en cuando en ***Mega Drive***. En cuanto a jugabilidad, pues toda la que podáis desear y a un ritmo frenético, el idóneo para las características de un personaje tan manejable, ágil y veloz como este.







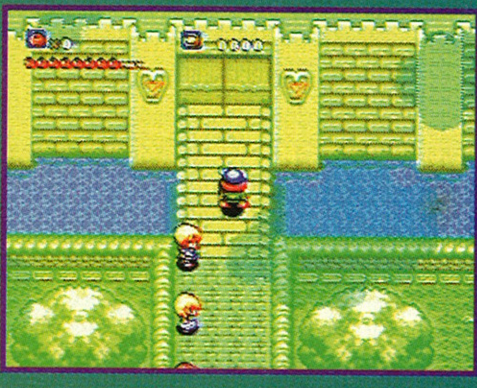




SOLEIL

Aunque con cierto retraso y no pocas complicaciones, los juegos de rol para ***Mega Drive*** empiezan a desembarcar oficialmente en nuestro país y ya no será necesario recurrir a la costosa vía de la importación. De todos los títulos que van aparecer en las próximas fechas, ha elegido **SOLEIL** (aunque me costó dejar a un lado LANDSTALKER) por su alucinante protagonista, la calidad gráfica de su gigantesco mapeado, la categoría excepcional de sus enemigos, las melodías, los puzzles y los mil detalles de esta aventura. Sus mentores lo catalogaban como el heredero para ***Mega Drive*** del fantástico ZELDA de ***SNES*** y se quedaron cortos. Con un poco de suerte, lo podremos disfrutar en castellano.















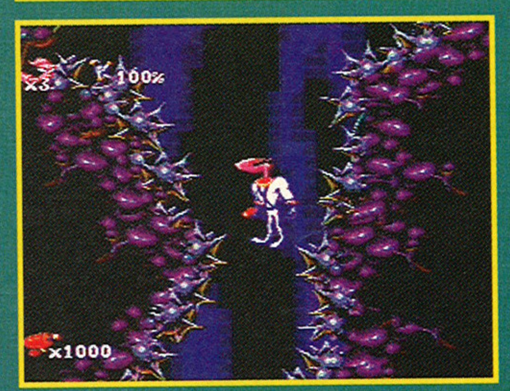
EARTH WORM JIM

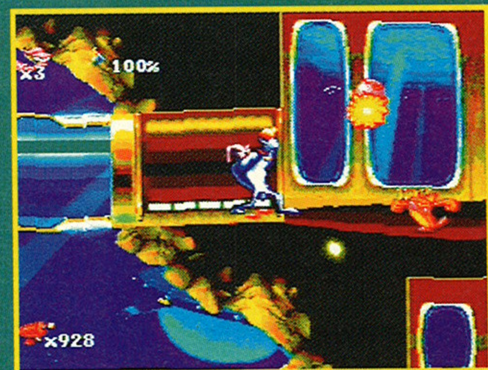
La lombriz llegada del espacio creada por el genial programador de videojuegos David Perry, se ha ganado, no podía ser de otra manera, un lugar de privilegio en nuestra lista navideña. Este arcade de plataformas cuenta con un divertido y esplendidamente animado personaje y un entorno gráfico lleno de alucinantes detalles. Originalidad sin límites, acción constante, simpatía a raudales, sonido explosivo y otros apetecibles ingredientes, son las principales señas de identidad de este personalísimo programa.
EARTH WORM JIM será, sin duda alguna, uno de los súper ventas más notables del próximo año.

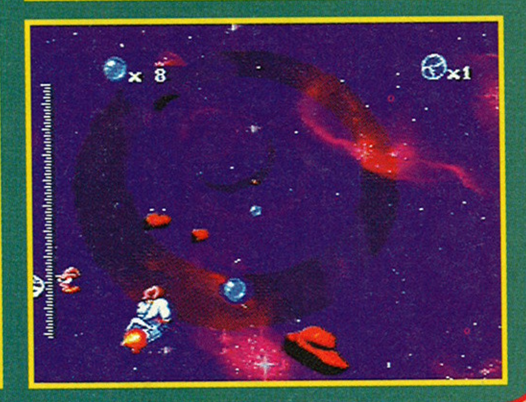






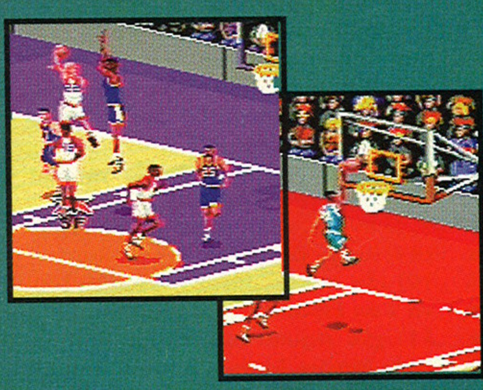


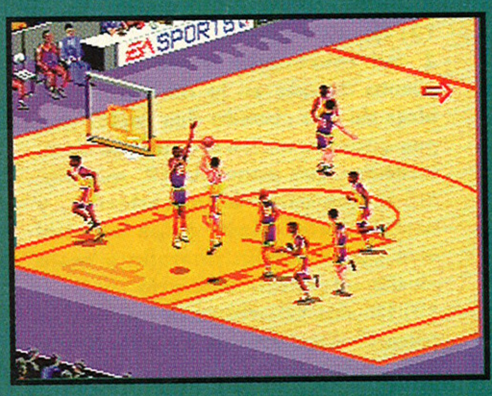




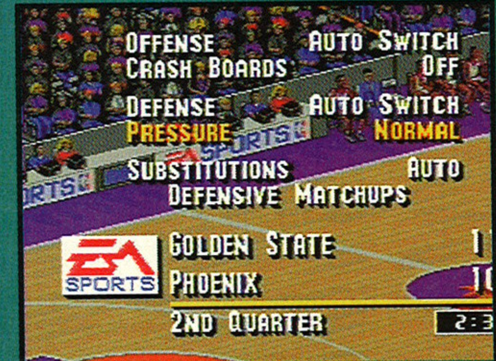
NBA LIVE 95

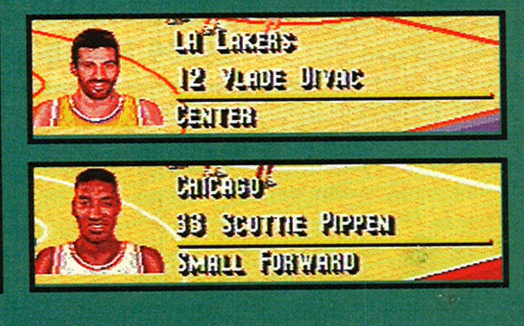
El apartado deportivo es uno de los más generosos y prolíficos para ***Mega Drive***. Después del terremoto futbolístico provocado por el Mundial USA 94 (que apenas aportó nada), me he decantado por un programa de baloncesto 5 contra 5 de extraordinaria calidad: **NBA LIVE 95**. El cartucho de **EA Sports** posee una visión perfecta del juego (perspectiva isométrica), un scroll excelente, velocidad trepidante, jugadas espectaculares, varios modos de juego, cuatro jugadores simultáneos y base estadística realmente impresionante. Tan bueno como para incluirlo en lo mejor sin haberlo comentado en **MEGA SEGA**. Con eso está todo dicho.











MEGA GOLFO



NO NOS LEE

Asqueroso Mega Golfo:

Quería decirte que yo nunca he leído tu sección y creo que nunca lo haré. ¡Ah!, por cierto, voy a presentarme soy la hermana de Golfo FAN y me llamo Nieves. El te elogia, pero no creas que yo lo haré también, y voy a decirte lo que pienso de ti: Eres un asqueroso y te pareces a un ñapo cocido en una cloaca. Tu inutilidad no me sorprende ni lo más mínimo. ¿Nadie te ha dicho que tu pelo se parece a una escoba y que tu cabeza se parece al culo de un mono? Bueno, pues si alguien te lo ha dicho ya somos dos. Espero que mi carta te haya gustado, y si no te ha gustado, me alegro, porque eres apestoso. Me despido porque ya te he insultado bastante. Hasta la vista.

ENVÍA TUS CARTAS A:
REVISTA MEGA SEGA
SECCIÓN MEGA GOLFO
C. O'DONNELL, 12
28009 MADRID

Golfo: Señores de la competencia y demás fauna que malgasta su mediocre existencia intentando eclipsarnos: ¡¡¡RINDANSE, NO TIENEN NADA QUE HACER!!! Mi excelsa persona acaba de lograr algo que parecía imposible: recibir una carta de una persona que no nos lee. Ya se que Jiménez Del Oso ha empleado gran parte de su vida en estudiar fenómenos paranormales y que los responsables de Noticias del Mundo andan como locos buscando casos como el que nos ocupa, pero sólo MEGA SEGA puede conseguir incongruencias tan superlativas. Nieves, Nieves, Nieves... la chica que escribe de oidas y que me odia porque su hemano me elogia, ¡¡Vaya cacao mental!! Querida, no pierdas el tiempo, deja de ponerte en ridículo y por favor no te inventes insultos tan lamentables como «ñapo cocido en una cloaca». Si tu hermano no te hace caso y prefiere mi verbo a tus peludas piernas no es culpa mía. Pequeña fallera, los celos y amores entre hermanos no son materia para entretener a nuestros lectores. De eso ya se encarga una tocaya tuya de apellido Herrero en su programa «Cita con la vida», y del que seguro ere la fan número uno.

PD: Golfo FAN, amigo, ten paciencia con esta pobre secuela y perdónales a tus padres que aquella fatídica noche de invierno buscaran su entretenimiento lejos de la pantalla de televisión.

EL CLUB DE LA TERCERA EDAD

Odiada y apestosa Mega Chocha, digo Mega Golfa:

1) Lávate. Tu sección apesta.
2) Tú hablas mal del montón de tuercas, tornillos y discos del Duo Dinámico que forman a Mr. Q (Quesco para los amigos), pero ¡tú eres peor que él!
3) Para todo aquel que en este momento esté leyendo esta carta, le tengo que decir que el Golfo se ligó a mi perra, y que está de dos meses. Todo aquel que quiera venir al nacimiento que llame al teléfono 903 333 542.
4) Aunque vaya a arrepentirme de esto que voy a decir ahora durante toda mi vida, Golfo, ¿qué te parece cartearte conmigo? Encontrarás mi dirección al final de la carta.
5) Me se ha olvidado.
6) Dame tu opinión sobre el juego para PC ALONE IN THE DARK y ALONE IN THE DARK 2. ¿Qué diferencias tiene la segunda parte respecto de la primera?
7) ¿Cómo será MONKEY ISLAND versión para Mega CD con respecto a la versión para PC?
8) Explícame cómo será la versión de MYST para Mega CD.
9) Si lo has visto, dime que te parece el juego de PC THE 7th GUEST.
10) ¿Se comercializará la Mega Drive 2 en España?
11) ¿Se siguen fabricando juegos para Master System o los que aparecen son los restos de Japón?
12) He visto SUPER STREET FIGHTER 2 en recreativa y me he dado cuenta de que en la revista no habláis de que cuando das varios golpes aparece un letrero debajo de tu luchador que pone SUPER, que significa que estás en superforma, y cuando haces algún golpe especial este ocupa media pantalla y resta mucha energía al contrario.
13) He descubierto tu personalidad secreta. ¡Eres votante de José María Ruiz Mateos!
14) Me gustaría dirigirme al argentino pampero para decirle que no se moleste en escribir desde tan le-



MASAMUNE AL PODER

En la más pura línea del gran Masamune Shirow, Angel Fraile nos manda desde Sevilla la carátula de nuevo juego de Sega, SUPER HANG ON II. Según las últimas noticias, este nuevo arcade de carreras permitirá (al igual que el SONIC & KNUCKLES) ensamblar el juego con algunos de los "mejores" juegos de la compañía japonesa, como FLICKY, DJ BOY o STRIDER II.

YA ES NAVIDAD EN EL CORT... EN MEGA SEGA

The Eva, una asidua en este sección, es la responsable de esta alucinante y entrañable estampa navideña. Las navidades ya han llegado para la familia Sega. Sonic, Knuckles, Tails, y unos cuantos animalillos gorrones se reunen alrededor del árbol para recoger sus regalos. Nótese la cara de flipe cómico-musical que se le pone a Knuckles al recoger su regalo (ejem), y el colocón que tiene la gallina de la derecha, después de meterse entre pecho y espalda doce botellas de licor de níscalos.

jos para decir tantas gili...
15) Ahora es el turno de poner a parir a la Señorita Silvestre, que en uno de los números antiguos declaró que prefería PHOENIX, SPACE INVADERS y otros juegos de veinte duros antes que STREET FIGHTER 2. ¡Culturícese, so borrega!

16) ¿Se pueden conseguir en España bandas sonoras originales de juegos de consolas?
17) Voy a crear el CLUB SAOTOME donde hablaremos de videojuegos, trucos y opiniones. Si queréis apuntaros mandad 50 pesetas, una foto y vuestros datos personales:

✉ *MAESTRO SAOTOME*
C/ MIRADOR Nº
21400 AYAMONTE (HUELVA)
TELEFONO 959/32 06 48

Gollo: Algunas mañanas, al despertarme, me pregunto qué nuevo bellotoy su pseudocarta se ganarán mi más absoluta indiferencia. En esta ocasión, el esperpento humano responde al pretencioso nombre de «Maestro Saotome». Esta mala digestión nocturna pretende formar un club de inútiles y aburridos, tomando como modelo la asociación de mediopensionistas. ¡¡Mucha suerte abuelete!!

1) Me sorprende que un huerfanito como tú, adoptado hace tiempo por una familia de Monos Excretores del Kurdistán, pueda tener aún algún tipo de olfato para detectar olores impuros.
2) Ponte al día. Creo que han modernizado un poco a Mr. Q y han cambiado sus discos del Duo Dinámico por «Canciones para el Olvido» de Leticia Sabater y ese nuevo hit, «Duetos» de Paco Clavel.
3) Lo siento, no sabía que era tu perra. El cuarto de tu novia estaba tan oscuro y ella es tan velluda que cualquiera puede equivocarse. Lo de cualquiera no va con segundas, no hagas caso de los rumores.
4)¡¡Arrepentimiento de por vida!! Ahora comprendes el sentimiento que ha acompañado a tus padres desde que tú viniste al mundo. Mi respuesta es: NO GRACIAS.
5) Primer argumento que define tu personalidad y cultura.
6) Lo único positivo de ambos juegos es que te mantuvieron alejado de las consolas, retrasando la desdicha que nos produce conocerte.
7) Prácticamente igual que la versión para Amiga, solamente que con menos colores en el MONKEY y muchos menos en el ISLAND. No está mal.
8) Si sale alguna vez en España... será para salir corriendo.
9) Lo he visto y me pareció tan soporífero como el ECCO THE DOLPHIN. Muy bonito para abuelas.
10) Cuando se agoten en las tiendas todas las existencias de Mega Drive 1 en Europa.
11) De momento nada hace sospechar que Sega haya dejado de producir juegos para Master System.

MEGA GOLFO

12) No es que no conociéramos el fenómeno SUPER de la recreativa SSF 2, lo único que ha ocurrido es que se lo hemos dejado a SUPER JUEGOS, que de SUPER es la que más entiende.
13) Sí, es cierto, no puedo negarlo. Ese bribonazo despierta en mí más interés y simpatía que todos vosotros juntos.
14) En mi modesta opinión, la única diferencia entre las tonterías del pampero y las vuestras son el número de kilómetros.
15) Lo he dicho mil veces: con mis lectores sólo me meto yo. Además, la Señorita Silvestre merece un respeto ya que, desde hace semanas, es la señora de The Punisher.
16) Sabemos que la policía detuvo a un individuo senegalés que pretendía introducir un importante cargamento de melodías para Master System. El alijo ha sido puesto a disposición del juez de guardia y parece seguro que al presunto oticida le va a caer la cadena perpetua.
PD: En cuanto a lo del Club Saotome, en vez de intentar timar a cuatro aburridos 50 pesetas, ¿qué te parece si te doy 5.000 pelas y te encierras a estudiar tu ombligo? Te ahorrarás tiempo y ganarás más.

DE HUELVA... DENTRO DE LA TAZA

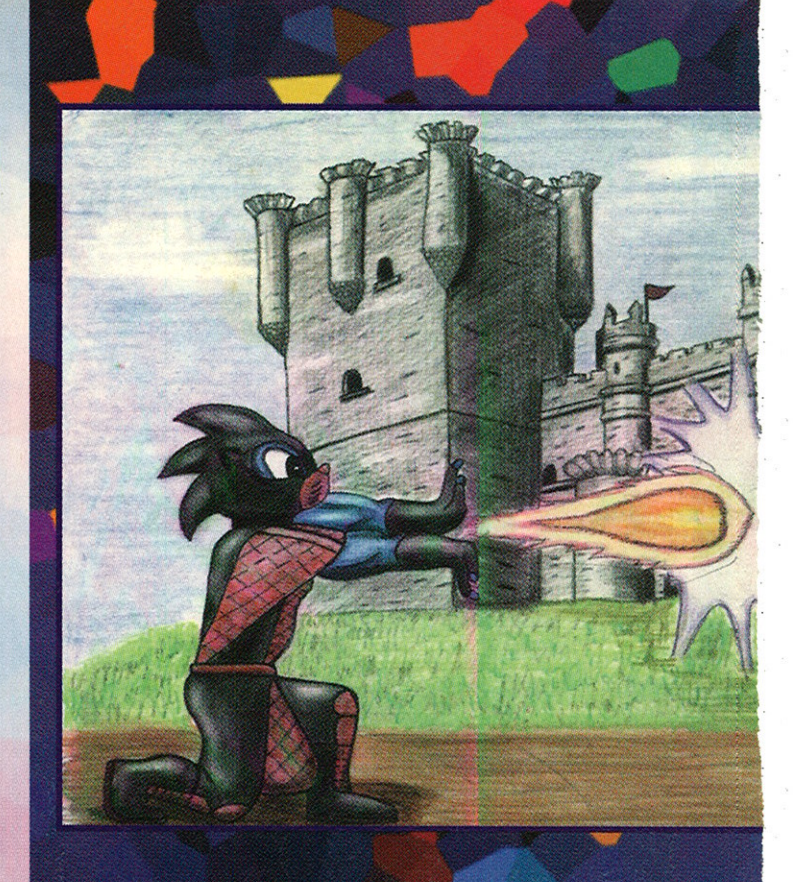
Asqueroso y odiado MEGA GOLFO: Nuestro odio hacia ti es creciente cada vez que compro tu asquerosa revista y leo tu fétida sección. Me lío a piñas y patadas con la almohada. Y mi amigo ha apuñalado a su canario. (¡¡¡AY QUE PENA ME DA QUE LA PARMAO ER CASNARIO!!!)
Yo soy MEGACHIP y mi amigo YA VERAS. Entre los dos te escribiremos hasta que confieses que eres una basura, un engendro de cardo borriquero, un capullete en flor y un tortillero. EJEM.... me explico so tío guarro, que eres más venoso que un bistec de cinco duros.
Escucha MEGA IDIOTA y responde a estas preguntas:

1) ¿Quien diablos eres?
2) ¿Qué derecho tienes a criticar a los demás?
3) ¿MEGAMAN es tu hermano?
4) Define a YEN y Mr. Q (uesco)
5) ¿Cómo eres tú? ¿Eres feo?
6) ¿Tienes problemas de ombligo para abajo?
CRITICAS
TODOSEGA: En el espacio de Mr. Q son tan rateros que no se molestan ni en escribir las introducciones de las cartas.
HOBBY CONSOLAS: Se equivocan en los enunciados. Ejemplo: Nº29 FATAL FURY ESPECIAL.
La mayoría de los trucos que dieron en todos sus números eran mentira y no se explican bién o cambian los nombres de los luchadores como en F. F. E.
MEGA SEGA: La sección MEGA GOLFO es pésima. ¿Por qué Una de Gambas y no Dos de Langostinos? ¡¡¡¡AAAAAGGGGH!!!! Ya me he desahogado. Te escribí porque no tenía nada que hacer y me sentí inspirado. Verte en apuros es mi sueño. Cuando pronuncio tu nombre me acuerdo de un cuervo sarnoso que hay en el parque de mi pueblo. Reconócelo, estás anticuado, pero si no lo estás dime todos los trucos para TOEJAM & EARL, SUPER MONACO GP2 Y SPIDERMAN.
Hasta la próxima odiado MEGAPORQUERIA. JAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJA, y si se me permite, JAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJAJA.
PD: Seguiremos en contacto.

✉ AYAMONTE (HUELVA)

Golfo: Mira que siempre os lo digo: «El último en salir que cierre bien la puerta». Pues nada, ni caso. Ahora el tonto del pueblo se ha vuelto a escapar y le ha dado por jugar con la máquina de escribir de la maestra Antoñita. Y aquí tenéis el resultado, toda una página manchada de memeces y que ahora tengo contestar gastando una o dos neuronas ¡¡Que desperdicio!! Pero en fin, para eso me pagan.

1) La revista Diez Minutos me ha ofrecido un jugosa cantidad por desvelar mi identidad. Aún no hemos llegado a un acuerdo porque lo de las fotos en bikini siempre me ha producido repelús.
2) Yo no critico a los demás, me limito a darle nombre a lo que la naturaleza ha obrado en ellos. Puedes llamarlo crítica pero digamos que se trata, sencillamente, de un ejercicio de identificación, una ope-

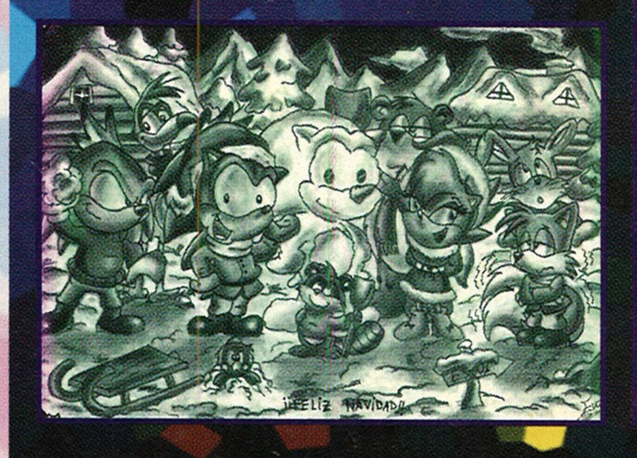


UN DIBUJO DE PELICULA

No es Keanu Reeves, pero al menos lo intenta. La escena representa a Sonic, que en un loable intento por impresionar a su señora, ha saltado con su Bultaco "Todalech" por un impresionante acantilado. La escena no iría a más si no fuera porque amortiguaron la caída con un grupo de viejecitos que formaban parte del club de vacaciones Alegría Otoñal. El dibujo, cómo no, es de la genial The Eva.

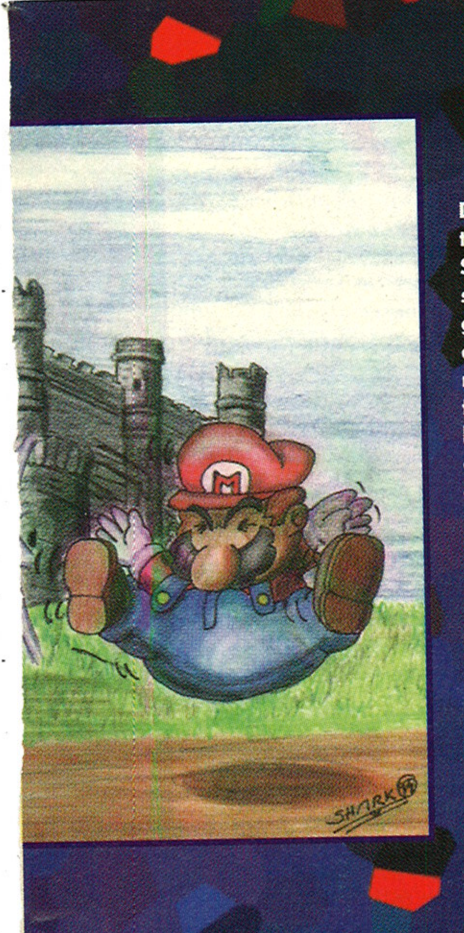
BLANCA NAVIDAD

Desde la soleada Hawai... digo desde la montañas nevadas del este de Soria, Sonic y su tropa nos envían esta hermosa instantánea made in The Eva, con motivo de tan señaladas fechas. Como artistas invitados, entre nuestros amigos se encuentra un mapache panadero, un obeso osezno (cuyo parecido con The Punisher es bastante sospechoso) y un buitre melonero cuyo sentido del ridículo deja mucho que desear.



DUELO DE TITANES

Desde las legendarias tierras de Móstoles, Shark nos envía las sobrecogedoras imágenes del duelo más esperado de los últimos años. No nos referimos a la lucha en barro entre las novias de The Scope y De Lúcar (no nos interesan los duelos vacunos), sino al enfrentamiento entre Sonic, alias Scorpion, y un fontanero cuyo nombre no acabo de recordar...¿no era algo como Mariano? ¿Desiderio? ¿Roberto? Hum... quizá debería coger mi agenda para acordarme de este tipo.





ración de rescate en la que cada uno termina por descubrir su propia identidad. Un ejemplo: a aquel que ha pasado media vida coleccionando cuidadosamente las pelusas de su ombligo se le puede llamar, sin temor a equivocarse, Maestro Saotome.
3) MEGAMAN no tontín, mi hermano es MEGAMANCEBO NETE, «el legendario héroe de taberna y máximo exponente de ese bello arte del Ligue de Chachas y Caseras Divorciadas».
4) -YEN: El antecesor y maestro de Chiquito de la Calzada. Lástima que limite al mundo del videojuego.
- MISTER Q.: Otro genio del humor. Divierte a chicos y grandes dando respuestas realmente inesperadas y llenas de imaginación. El Ray Bradbury de los consultorios.
5) Feo no feísimo, casi tanto como tú cuando te levantas.
6) No se que decirte. En círculos policiales norteamericanos se comenta que Lorena Bobbit cometió aquel terrible acto tras comparar mi constitución física con la del desafortunado John Wayne Bobbit.
En cuanto a tus críticas, bueno, concuerdan con tu capacidad intelectual pero no son certeras. La próxima vez que te gastes el dinero de las limosnas en sellos, procura afilar más el hacha de guerra.

PDT: Acusarme de anticuado y pedir trucos para juegos con más años de vida que Rafael Alberti es como para morirse de la risa. De todas maneras prueba este, que es infalible y muy divertido: coloca el mando de la consola en la parte posterior de tu microondas e introduce esos tres juegos. Tres minutos al 100% de potencia y podrás observar una nueva técnica de ensamblaje-fusión que Sega pasó por alto. Si dejan de funcionar y tu madre no te dirige la palabra en tres años es que ha te ha salido.

EL REY PASMADO

Hola Mega Golfo:
1) Vuestro sentido del humor hacía gracia los cinco primeros números. ¿Pensáis cambiar de gracias?
2) No hace falta criticar a otras bazofias comerciales tan grandes como Hobby Consolas o Todo Sega. Ellas solas se derrumban.
3)¿Habéis escuchado el dicho que dice: «vive y deja vivir»?.
4) ¿Acaso pensáis que por llamar a las secciones de vuestras revista de una manera tan estúpida como Flashack, Preview, Review o cosas así, la van a comprar más?
5) ¿Os avergonzáis de la lengua castellana?
6) Me parece de lo más bajo que critiquéis a revistas como H.C. y luego alabéis sólo a SUPER JUEGOS porque la hacéis vosotros.
7) ¿Cómo podéis cobrar 350 pesetas por esta verguenza de revista, este panfleto de quiosco?
8) ¿Qué derecho tiene un redactor de esos panfletos a meterse con la madre de uno de sus lectores?
9) Soy el Rey de Plumas y recuerdo que mandé dos poesías. Una de ellas se publicó. La otra sigue comiendo polvo. ¿Acaso no era el Mega Golfo el que pedía cosas ingeniosas para igualar (en un alarde de pura envidia) a sus colegas (plagiados) ingleses de la Mean?
10) Ultimamente es The Eva quien siempre salva tu sección.
11) Cuando os enteraréis que el sumario no sirve para nada, que la página de suscripción tampoco y que el catálogo de juegos sobra.
12) El único redactor que me merece respeto y credibilidad es De Lúcar, los demás parecen niñatos con alma de vieja criticona.
13) Para jugar a un juego no hace falta que sea perfecto. Vuestras puntuaciones son totalmente rocambolescas y sin sentido. ¿Más de un 90 a ETERNAL CHAMPION?
14) La publicación o no de esta carta me dará una muestra de vuestra profesionalidad como redactores o vuestra cretinidad como escritores de panfletos.

Golfo: Ponderado Rey de Plumas:
Nos maravilla y conmueve profundamente que, en su estado actual, su Altísima Majestad nos honre con su sabio parecer en una breve misiva. Sabemos por su epístola (una carta sin sobre) que las arcas reales se encuentran un momento terrible. Os juro por las sagradas Musas del Olimpo que no podíamos imaginar que su Excelentísima Persona de pluma tan gentil y majestuosa se dignara, y por una segunda vez, a regalarnos los sentidos con la simpar gracia de su verbo. Tanto honor nos abruma, aunque sabed que algunos incautos de estos pagos aseguran que vos no sois quien decís ser y que el precioso documento que obra en nuestro poder ha sido dictado por el infame seso de un vil impostor. Mi humilde persona no llegará tan lejos aunque he de reconocer que llegué a albergar algunas pequeñas dudas.

1) Lamentamos muchísimo no provocar su hilaridad pero, como bien sabréis, abandonamos tiempo atrás el oficio de bufones reales por el de cronistas del videojuego.

MEGA GOLFO

2) Señor, con el debido respeto, algunas batallas se libran para precipitar los acontecimientos para mantener a la tropa en forma. Recuerde a los Romanos o la Guerra de Golfo.
3) Entendido Majestad. Indíquenos quién ha de dejar de vivir que nosotros nos encargaremos.
4) Se adoptaron términos ingleses por su capacidad para definir conceptos en una sóla palabra. No albergábamos fines mercantiles.
5) Jamás de los jamases.
6) El corazón tiene razones que la razón no entiende.
7) Si vos opináis que su precio es excesivo, concédanos una subvención real y verá sus deseos plenamente cumplidos.
8) Nunca nos creímos en el derecho de molestar, ofender o menospreciar a las madres de nuestros lectores. Si lo hicimos fue sin ese objeto. Aunque también vos debéis reconocer que los apelativos sobre la figura materna son moneda de cambio habitual en la sección Mega Golfo. Es pura retórica, discúlpenos.
9) Nuestras humildes páginas no son dignas para su extraordinaria obra literaria. Tuvimos la osadía de publicar una pero esperábamos a nuestro V aniversario para hacer público su otro poéma. No volverá a ocurrir.
10) Estamos pensando seriamente en dedicarle un espacio a este joven talento.
11) El valor, utilidad, necesidad y presencia de algunas cosas o secciones de Mega Sega no pertenecen a la competencia de este vil gusano. Yo también soy prescindible si vos lo creéis oportuno.
12) De Lúcar se siente honrado por su reconocimiento. El resto de compañeros juran enmendarse y madurar al punto.
13) Por el error ETERNAL CHAMPIONS cayeron muchas cabezas y desde aquel día se ha prohibido el paso al repartidor de San Miguel.
14) Nuestra profesionalidad no depende de la publicación o no de cualquier carta. Su Excelencia es Rey de estas tierras, pero en Mega Sega no hay más reyes que sus lectores y redactores. Las amenazas reales no nos asustan porque hay cosas por las que no importa ser severamente juzgados.

CIERTOS AMORES DIFÍCILES

No te preocupes, no te escribo para ponerte verde de insultos ni para agobiarte con una montaña de preguntas. Simplemente escribo porque estoy harta de ver todos los meses nada más que gente metiéndose contigo y con la revista. Y pensé, si hay gente que se mete con vosotros también debe haber quien no lo haga, ¿no? Yo soy una persona a la que le gusta variar con las revistas de consolas. Por eso cada mes me compraba HC, Todo Sega... hasta que un mes compré la vuestra y ya no he vuelto a comprar otra. Vuestra revista (y no es peloteo) es la mejor que he leído hasta el momento. Mi única pregunta es:
¿En SONIC & KNUCKLES se puede jugar con Tails? Yo creo que no, pero me gustaría salir de la duda. Y ahora llega el momento de pediros un favor: desde que leo tu sección me ha llamado mucho la atención todos los dibujos de The Eva, por eso me gustaría -si no es mucho pedir- que publicáseis mi dirección y pedirle a The Eva que me mande una carta. Me encanta su forma de dibujar. Bueno, nada más.
PD: No te preocupes, si no me publicas la carta lo seguiré intentando hasta que en el estanco no queden más sellos, y tendréis que evacuar la redacción de Mega Sega. Chao.

✉ Bea, más conocida como CINOSLIAT
BEATRIZ RUIZ POZO
C/XILE Nº 4-8
46530 PUZOL (VALENCIA)

Golfo: Bea tienes toda la razón, aquí no me quiere nadie. La competencia me odia, mis compañeros me temen, mis jefes me regañan, las compañías me rehuyen, mis novia se marcha con David Copperfield... ¡Cuánto sufro y qué poco me quejo! Pocas son las cartas que reconocen mi talento y muchas menos las que se percatan de mi bondadoso carácter. Bueno, dejémonos de sentimentalismos baratos y centrémonos en el motivo de tu carta. Teoricamente, en SONIC & KNUCKLES sólo se puede jugar con estos dos personajes, pero no te extrañe que Sega nos sorprenda con algún truco.
En cuanto a la otra cuestión, sois muchos los que estáis interesados en el trabajo de The Eva. Esta admiración es compartida por Mega Sega y estamos buscando la forma de corresponder al interés de The Eva por nosotros. Lo único que puedo hacer es publicar tu dirección y que sea ella quien decida.



LA SAGA DE LOS PORRETAS
Los protagonistas de Street Fighter II, con la inestimable colaboración de The Eva, hacen un pequeño homenaje a la famosa saga radiofónica de Los Porretas, que tanto han hecho por la educación de alguno de los miembros de la redacción de Súper Juegos. De hecho, The Scope aprendió a vocalizar correctamente la palabra inodoro gracias a las enseñanza del abuelo Porreta. Una vez más, la radio ha ayudado a un marginado a salir de su incultura.

¡UNA DE GAMBAS!

La tregua ha llegado a su fin. Os puedo asegurar que lo he intentado. Mi cabeza y mi corazón me pedían que cesara de una vez de meterme con la competencia y su *competente* director, pero mi alma no podía descansar en paz viendo cómo se salían con la suya mientras creían haber acallado la voz del Mega Golfo. Lo siento pequeños, el Mega Golfo ha vuelto; vuestro querido payaso regresa y no piensa hacer prisioneros.

CON N DE NECIO.
HOBBY CONSOLAS, número 39. Pág. 157.
Sección: TELEFONO ROJO.

Ju, ju... ¿Acaso no hay alguien mejor para abrir de nuevo la veda de Hobby P. que nuestro insigne y venerado Yen? La joya de Hobby Consolas, el faro de sabiduría que ilumina nuestras insípidas existencias, vuelve a la carga con otra de sus contestaciones kafkianas, de indudables connotaciones psiquiátrico-urinarias.

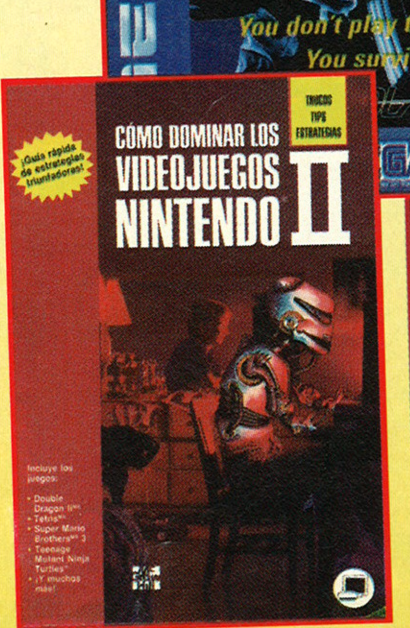
Pregunta de un avezado lector, poseedor de una ***Super Nes***: ***"¿Merece la pena el adaptador para juegos de NES?"***
Respuesta del ídolo de los geriátricos: ***"Para empezar, no está a la venta. Y si no tienes una NES, no sé para qué quieres un cacharro que te permita usar sus juegos"***.

Golfo: Estoy aterrorizado. Yo creía que los niveles de insuficiencia cerebral de Mr. Q-uesco no podían ser jamás superados, pero no. Mi amigo Yen me ha demostrado que siempre hay alguien más necio bajo el sol.
Pero vamos a ver, bonito. ¿Para qué crees que quiere ese lector el adaptador de juegos de ***NES***? ¿Para asar castañas? ¿Para asegurar el brasero de cisco del abuelo? ¿Para modelar con él tu rostro y hacerse una funda para el papel de W.C? Lo quiere, simplemente, para jugar con cartuchos de ***NES*** en su ***Super Nintendo***. Creo yo que si no tuviera ya una ***NES***: primero, ya lo habría dicho en la carta y, segundo, no le interesaría tanto el dichoso adaptador –a menos que sea un coleccionista o, simplemente, un vago que pasase de conectar y desconectar consolas–.
Es como si sacaran mañana un adaptador con el que meter juegos de ***3DO*** en el ***Mega CD*** y me dijeras que para qué me va a interesar si no tengo ***3DO***.
En fin, el mes que viene más.

COMO DOMINAR LOS VIDEOJUEGOS NINTENDO II.
Editorial McGraw Hill.

Si hay alguien que ha logrado superar el grado de traducción borrachuzo-chicharrera de los hombres de **Accolade**, ese es, sin duda, el responsable de la adaptación al castellano de este libro (que ellos mismos definen como **GUIA RAPIDA DE ESTRATEGIAS TRIUNFADORAS**, originalmente editado en EE.UU., y del que os ofrecemos unos cuantos retazos. Se trata de la traducción (aunque muchos lo llamaríamos asesinato) de algunos de los títulos más legendarios de la historia de los videojuegos. Os puedo asegurar que todo lo que vais a leer es absolutamente verídico, por increíble que parezca:

TITULO ORIGINAL	TRADUCCION
A Boy And His Blob	**Un Niño y Su Mancha**
Hudson's Adventure Island	**La Isla de las Aventuras de Hudson**
Marble Madness	**Canicas Locas**
Mickey Mousescapade	**Festival del Ratón Miguelito**
Bomberman	**El Hombre Bomba**
Bubble Bobble	**Las Burbujas Locas**
Fester' Quest	**La Hazaña del Tío Lucas**
Bad Dudes	**Tipos Malos**
Knight Rider (El Coche Fantástico)	**El Auto Increíble**
Lee Trevino´s Fighting Golf	**Contienda de Golf con Lee Trevino**
Sky Shark	**Tiburón Celestial**
Metroid	**Metroide**
Rush'n Attack	**Prisa y ataque**
Who Frammed Roger Rabbit?	**¿Quién emboscó al conejo Roger?**

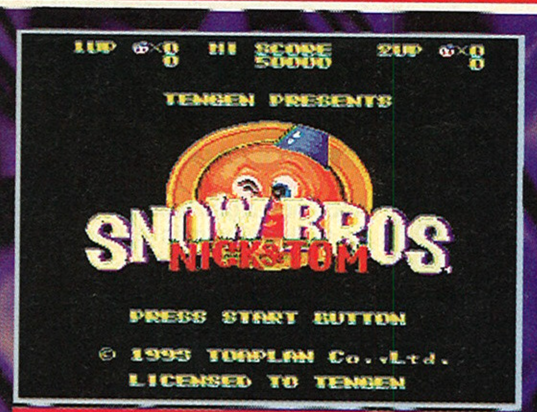


ACCOLADE
ZERO TOLERANCE

Accolade sigue recurriendo a los traductores más infames y chicharreros para que traduzcan al castellano los textos de las carátulas de sus juegos. Si la traducción del BALLZ ya era de risa, no os perdáis la de su último lanzamiento: ZERO TOLERANCE.

"Tu tolerancia para con los terroristas que te esperan ahí fuera es cero. Se te echan encima y tienen que morir. *Esta perspectiva en primera persona no te da tiempo de prepararte: o matas o te matan.* ***Elige tu arma de destrucción de entre el arsenal de armas de láser por impulsos****, lanzacohetes, granadas o escopetas y prepárate para acabar con algunos extraterrestres. Se trata de una experiencia de combate total en 3 dimensiones, con un radio de acción de 360 grados, que pondrá tu adrenalina a cien. No se trata simplemente de jugar: tienes que sobrevivir."*

Golfo: ¡Guau! Tu tolerancia para con los terroristas que te esperan ahí fuera es cero... ¡Qué alucine de expresión! Prometo usarla como mínimo tres veces en lo que queda de semana para impresionar a mis familiares más cercanos.
Ya me lo estoy imaginando... **"Mamá, mi grado de disposición para con la acción de ir por el pan es de 36"**. Y eso por no hablar de la novia. Lo que voy a fardar: **"Lo siento cariño, mi intención para con el hecho de ir con tu madre de compras es de un 23,5"**. Para que luego digan que los videojuegos no potencian la cultura. Eso es que no conocen a los traductores de **Accolade**.



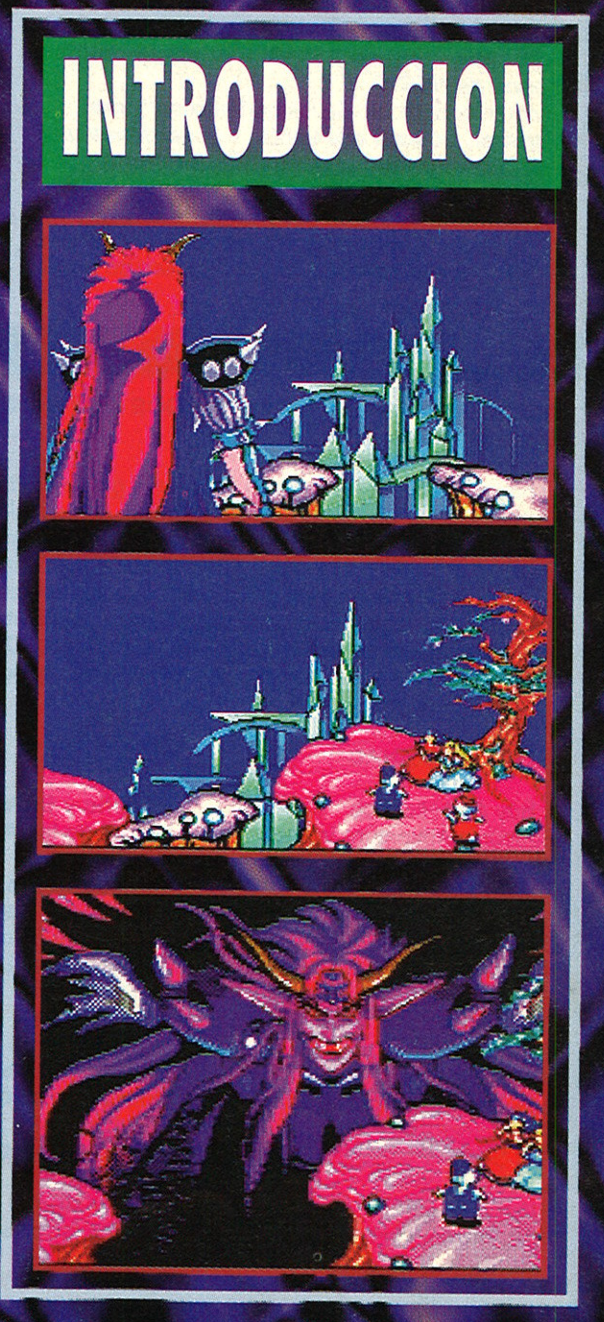
SNOW BROS

MEGA DRIVE
TENGEN - 1993

A lo largo de los meses os hemos ido mostrado en esta sección numerosos títulos para *Mega Drive* y *Mega CD* (RANMA 1/2, DORAEMON, MIDNIGHT RESISTANCE...) que, por una razón u otra, jamás habían sido distribuidos de manera oficial en Europa. El que nos ocupa en esta ocasión, además de ser inédito en nuestro país, tiene su mayor interés en que es la conversión de la recreativa menos conocida del catálogo de *Mega Drive*. Un título que jamás salió de Japón, y que está considerado un tesoro entre los coleccionistas. Nos referimos a SNOW BROS, la mítica recreativa de Toaplan, cuya conversión corrió a cargo de Tengen Japón.



INTRODUCCION





FASE 1: SUSHILAND

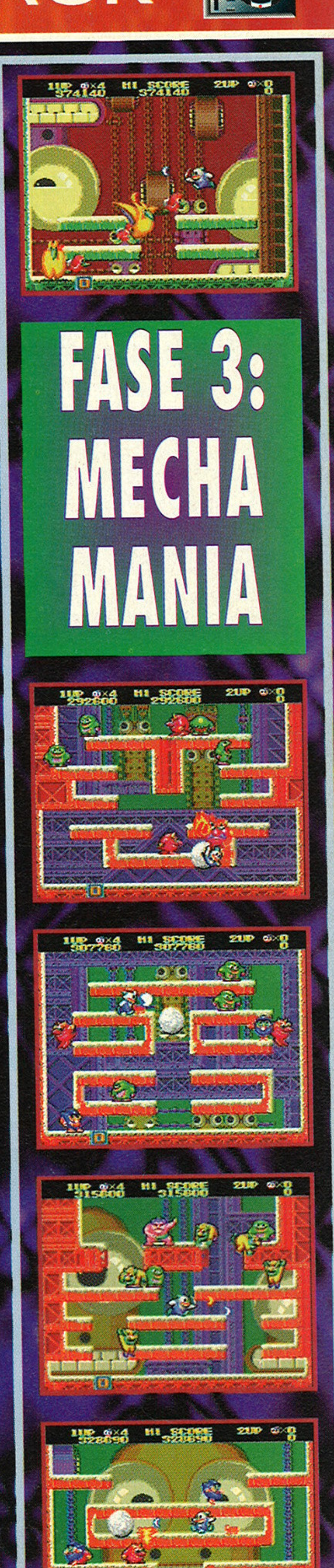


Como recordareis, SNOW BROS era un frenético arcade de plataformas protagonizado por dos muñecos de nieve llamados Nick y Tom. El objetivo del juego era claro, eliminar todos los demonios de cada pantalla, para lo cual se les tiraba nieve hasta convertirlos en bolas, para posteriormente eliminarlos. Una vez que desaparecían todos los demonios se pasaba a la siguiente pantalla, áun más difícil. Al igual que en el popular PANG, la clave del éxito de SNOW BROS radicaba en la sencilla mecánica del juego, cuya carga adictiva y su imparable jugabilidad hicieron que causara estragos en los salones durante 1987. El éxito de la máquina hizo que numerosas compañías se interesaran en convertirlo para ordenadores y consolas, existiendo una versión en *Game Boy* y *NES* a cargo de Capcom. Ocean se encargó de la adaptación para el *Amiga 500*, pero el proyecto se abandonó, a pesar de que numerosas revistas especializadas ya tenían versiones inacabadas del juego. También se llegó a hablar hace tres años de una versión para *Super Famicom*, pero todo se quedó en un

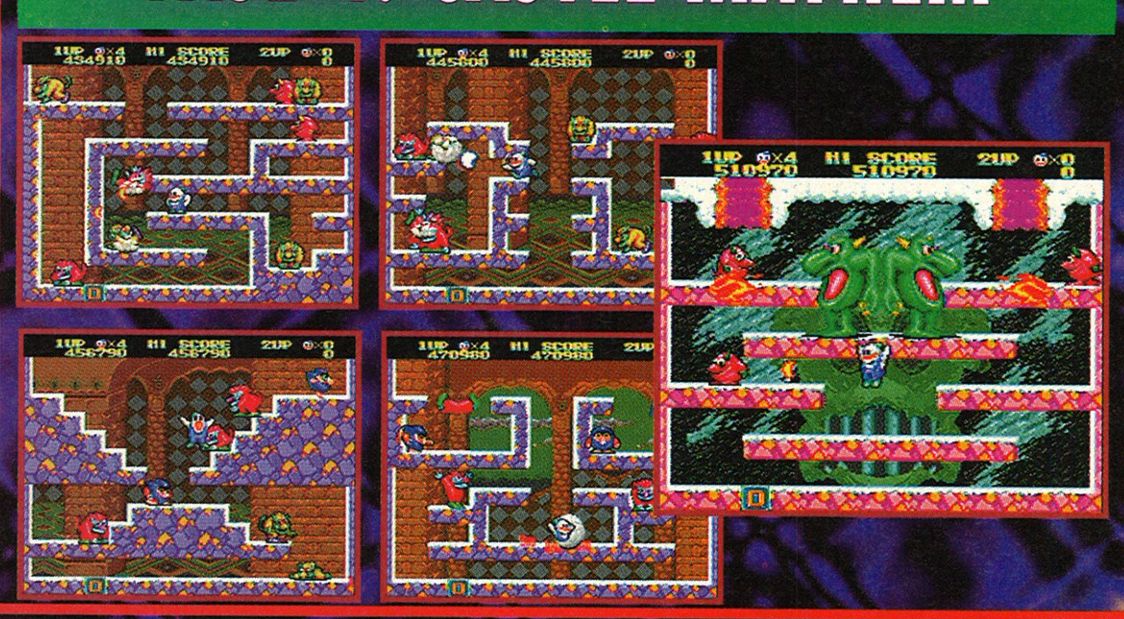
FASE 2: GAUDI WORLD



FASE 3: MECHA MANIA



FASE 4: CASTLE MAYHEM



rumor fomentado por algunas tiendas inglesas de videojuegos. Ultimamente ha aparecido una estupenda versión para la *Turbo Duo*, de gran éxito en el mercado de importación.
La versión que nos ocupa, la de *Mega Drive*, hizo su aparición en el mercado nipón en 1993, en el más oscuro de los secretos para el público occidental. Sólo unas pocas pantallas en la revista estadounidense Electronic Gaming Monthly y una breve preview en Súper Juegos, atestiguaron su existencia. Las demás publicaciones de nuestro país, ni flores. Y es una verdadera lástima, ya que es una de las mejores conversiones jamás creadas para *Mega Drive*. Los gráficos, a pesar del pequeño tamaño de los personajes, están calcados de la recreativa, al igual que la estructura y número de los niveles. Es un verdadero misterio por qué Sega no ha querido hacer caso de un título que hubiera supuesto todo un éxito de ventas. Una vez más, la chapuza ha prevalecido sobre los buenos juegos, y de nuevo los usuarios de *Mega Drive* se han visto obligados a prescindir de un título clásico, un fenomenal arcade que pasará a engrosar, sin remedio, la larga lista de títulos malditos.

FASE 5: SNOW CAVE





FASE 6: THE FINAL BATTLE

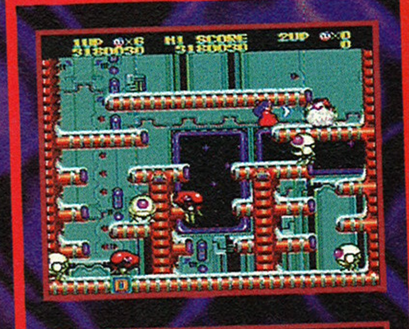


















FASE 7: MOON BASE



LOS BONUS

Existen dos rondas distintas de Bonus en este extraordinario SNOW BROS. El primero, en forma de ítem, detiene la acción unos segundos, momento en el cual hacen su aparición unas extrañas masillas azules, las cuales ocultan en su interior letras con las que componer la palabra SNOW, y así ganar vidas extra. La segunda aparece en forma de lluvia de yens, una vez que hayamos eliminado un número considerable de demonios con una única bola de nieve.





MAGIAS Y POCIONES

A lo largo de los niveles, nuestros amigos podrán recoger de los enemigos caídos, además de sushi y ricos pasteles de arroz, pociones mágicas que les proporcionarán diferentes poderes, como velocidad, potencia de disparo, o fuerza.







La quinta fase deparará a Nick y Tom más de una sorpresa, ya que una vez que hayan liberado a las princesas, las tornas van a cambiar, y siendo ahora ellos los prisioneros del malo de turno, mientras ellas, dulces y delicadas, deberán enfrentarse a toda la fauna de las fases seis y siete si quieren seguir viendo a sus adorados muñecos nieve con vida. Un curioso cambio de papeles.

UNAS PRINCESAS DE ARMAS TOMAR

MIDNIGHT RESISTENCE

AÑO DE APARICION:

1993

COMPAÑIA:

TENGEN

OTRAS VERSIONES:

NES, Game Boy, Turbo Duo

PUNTUACION:

91

COMENTARIO:

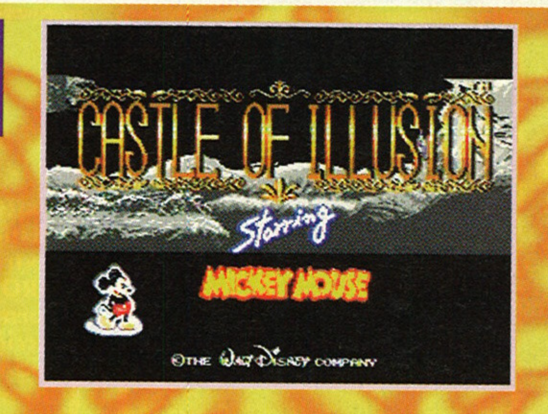
Totalmente inédito fuera de tierras japonesas, SNOW BROS es una de las mejores conversiones de recreativa aparecidas para *Mega Drive*. Un título de culto que probablemente jamás llegará a España.





ESPECIAL MICKEY

En estas fechas tan entrañables, en las que los *peques* estarán en casa más que nunca, y aprovechando que, como cada Navidad, **Disney** se pone de moda con sus estrenos cinematográficos, y teniendo en cuenta además que **Mickey** celebra por estas fechas su 66 aniversario, daremos un repaso a las andaduras de **Mickey** en solitario en el mundo de las consolas. Estas empezaron en 1990 con **CASTLE OF ILLUSION**, al que le seguiría **FANTASIA** en 1991 y por último el fabuloso **MICKEY MANIA**, que podéis ver en nuestras páginas de Review. Prepararos a descubrir una vez más el mundo mágico de Disney.

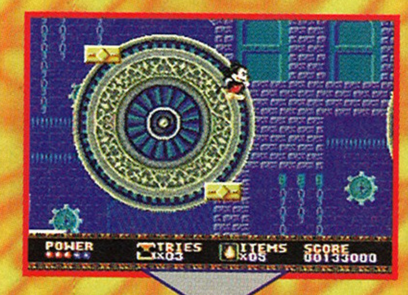


CASTLE OF ILLUSION

Cuando la ***Mega Drive*** comenzaba a tener popularidad, juegos como este eran los que hacían que aún fuera más deseada. Con tan sólo cuatro megas, esta aventura tenía niveles por doquier, unos gráficos impresionantes, una pegadiza música y una jugabilidad casi mágica que conformaban un delicioso juego al que si tuviéramos que puntuar hoy en día a buen seguro llevaría mas de un 90% de puntuación.
La historia del cartucho **CASTLE OF ILLUSION** comienza con Mickey y Minnie paseando plácidamente por el campo. La malvada bruja Mizrabel aparece de la nada montada en su escoba y rapta a la ratoncita llevándola al Castillo de la Ilusión.
La única manera de llegar a la torre del castillo donde Mizrabel es encontrar las seis Gemas del Arco Iris. A Mickey le espera una dura jornada antes de encontrar a la bruja y liberar a **Minnie**... ¿Lo logrará? Todo depende de ti.

ULTIMA FASE

Mickey llega a la torre del castillo y lanza los diamantes al aire. Estos, por una extraña conjunción planetaria, forman un arco iris que permita que **Mickey** cruza al otro lado, en donde comprueba que **Mizrabel** se ha convertido en una malvada hechicera y tiene a Minnie presa en una burbuja.





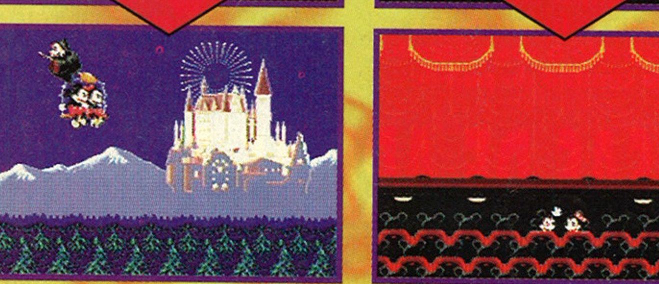


EL FINAL

Después de acabar con la bruja, esta se convierte de nuevo en Mizrabel. Nuestros amigos ven claramente que la bruja no es tan malvada como parece, sino que estaba presa de un hechizo. En ese mismo momento todo comienza a derrumbarse y la bruja se ofrece a sacar a los ratones del Castillo de la Ilusión. Una vez fuera de la mansión, la bruja se aleja de la zona, y Minnie le da un beso de agradecimiento a Mickey. El ratón, pese a su valentía, se desmaya del susto. ¡Y se acabó!



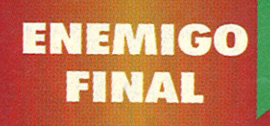
















Fantasia

© 1991 SEGA OF AMERICA, INC.
© 1991 The Walt Disney Company
All Rights Reserved.
Game Developed by INFOGRAMES™



FANTASIA

Programado en 1991, y basado levemente en la obra maestra de **Disney**, **FANTASIA** es un claro ejemplo de como unos espectaculares gráficos no son suficientes para que un juego sea bueno. Las animaciones del ratón fueron sin duda las mejores que hubo en ningún juego hasta la aparición de **ALADDIN**, esto se unía a unos fondos preciosistas y una aceptable banda sonora que hacía honor a los gráficos utilizados en el juego.

Sin embargo, lo peor del juego era sin duda el apartado técnico, cuya programación era descuida y llena de errores tontos, haciendo que fuera prácticamente imposible terminar el juego, lo cual dejaba claro que el cartucho se lanzó al mercado sin apenas testear su jugabilidad.

La historia es la siguiente. Después acabar su trabajo de barrer la cueva del brujo, **Mickey** no puede resistir la tentación de ponerse la gorra y el traje del maestro y, agotado, se duerme en un sillón. Mientras descansa plácidamente, las notas de la partitura del **Aprendiz de Brujo** se escapan a otra dimensión. **Mickey** deberá recuperarlas una a una y ponerlas en la partitura para que el director de orquesta pueda terminar la película.

LA HISTORIA

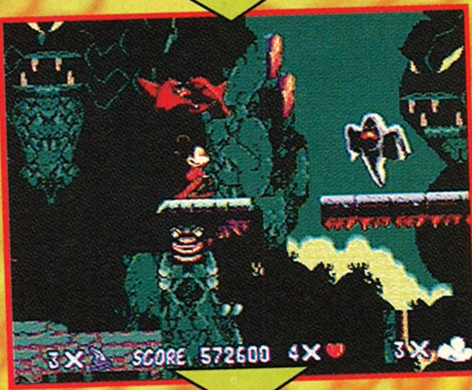
Después de una dura jornada de trabajo, Mickey se sienta en el sillón del mago y no se resite a colocarse su túnica y el gorro. Cuando Mickey se queda dormido en el sillón, las notas de **El Aprendiz de Brujo** se escapan a otra dimensión. Hay que recuperarlas.

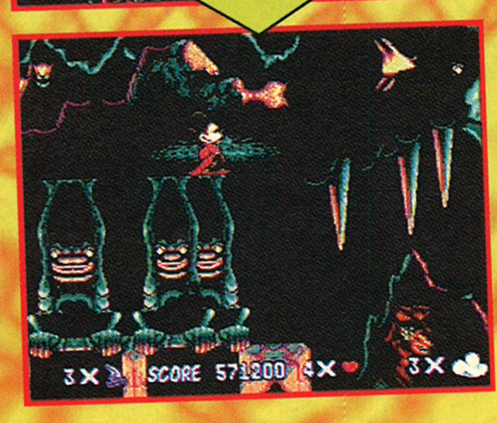


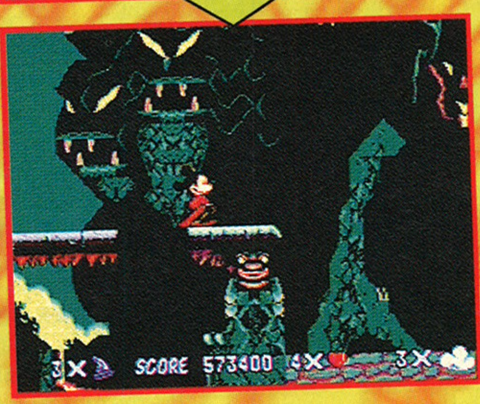












EL FINAL

Tras atravesar el escenario de **Una Noche en el Monte Pelado, Mickey** recupera la última nota y, tras tocar la última oda, se transporta donde está el director de la orquesta, al que entrega la nota. Este, agradecido, le estrecha la mano.





ENVIAD VUESTRAS CARTAS CON LAS DUDAS QUE TENGAIS

Inauguramos este mes un nuevo y revolucionario apartado en esta fabulosa sección. Por muy increíble que os parezca, podréis preguntar directamente a **Sega** (a través nuestro, claro esta) cualquier cosa que se os ocurra.
Si queréis que incordiemos a cualquier miembro del personal docente de **Sega**, mandad vuestras preguntas indicando en el sobre " Dale caña a **Sega España**".



¿? FURIA TOLEDANA

Como no sé cómo te llamas, no te llamaré nada y me limitaré a realizarte una serie de enigmáticas preguntas.
1- En el pasado número de vuestra revista exponíais los siguientes megajuegos: **FLINK, PROBOTECTOR** y **MICROMACHINES 2**, ¿Sabéis dónde puedo encontrarlos?
2- ¿Por qué en vuestra revista no aparecen apenas anuncios publicitarios?
3- El ***MD32X*** ¿Será tan bueno como dicen?

VANESSA GONZALES (TOLEDO

1- Los tres juegos que me comentas saldrán en el mes de diciembre y los podrás encontrar en tu tienda habitual.
2- Si te fijas bien, llevamos publicidad. ¿O acaso no has visto la que nos hacemos a diario a nosotros mismos en los pies de foto?
3- Parece que, por fin, los juegos para este sistema comienzan a valer la pena. Aunque, como decimos nosotros, una consola es buena si los juegos lo son.

¿? MIRIAM Y MAFALDA

Hola mi querido amigo consolero! Os escribo porque tengo un par de dudas en mi cabeza acerca de la ***Mega Drive*** y no sé como resolverlas. A ver si puedes ayudarme:
1- ¿ Cuándo saldrá a la venta en el mercado español el juego **DRAGON BALL Z 2**?, ¿Tendrá 24 Mb?
2- ¿En el **SUPER STREET FIGHTER 2**, ¿Hay magias ocultas como ocurre con otros juegos de lucha ?

MIRIAM AYUSO (BARCELONA)

Ante todo, gracias por el chiste. Siento mucho responderte a todo que no, aunque es muy posible que **Bandai** nos sorprenda con una versión de este juego para ***Mega Drive***. Recuerda que la primera parte salió casi por sorpresa.

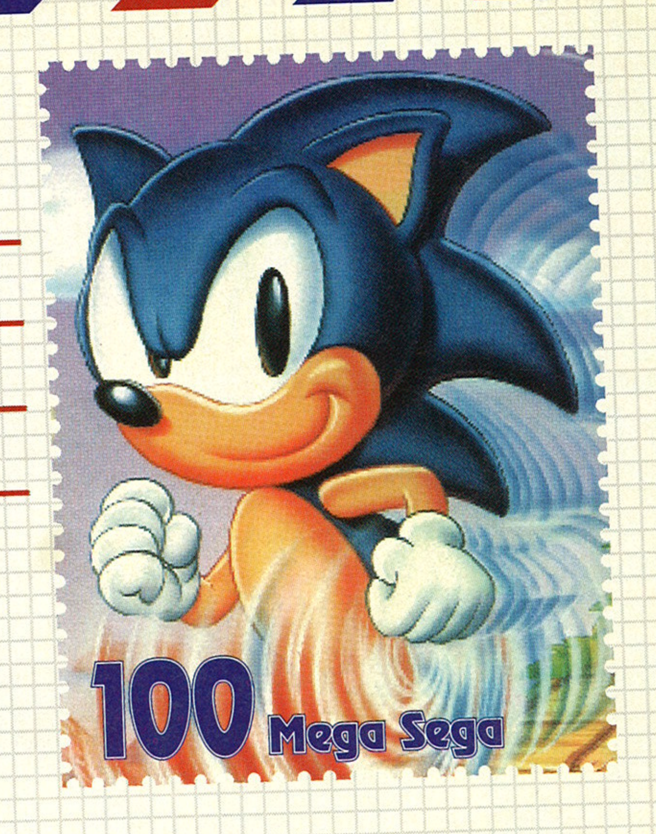
¿? MUJERES AL PODER

Hola amigos de **Mega Sega**, tengo una ***Game Gear*** y una ***Mega Drive*** y me gustaría saber lo siguiente.
1- ¿Existe el juego **SONIC AND KNUCKLES** para ***Game Gear***?
2- ¿Estará bien **SONIC TRIPLE TROUBLE**?
3- ¿Qué simulador de fútbol me aconsejáis para ***Mega Drive*** ?

SONIA ALVAREZ (MADRID)

1- De momento, me temo mucho que tendrás que conformarte con la versión que existe para ***Mega Drive***.
2- En esta aventura, el simpático Sonic viajará en vagoneta y tabla de surf y, además, tendrá nuevos poderes como volar. También aparecerán otros protagonistas habituales como **Tails** y **Knuckles** y un nuevo personaje, ladrón entre los ladrones, de nombre **Nak**.
3- Si lo tuyo es la espectacularidad, te aconsejamos **FIFA SOCCER 95**. Pero, si lo que prefieres es jugabilidad y diversión infinitas, tu elección deberá ser, sin duda, **SENSIBLE SOCCER**.

P+R MEGA SEGA
O´DONNELL, 12
28009 MADRID



¿? EL PRECIO JUSTO

Amigos de **Mega Sega**, tengo unas cuantas dudas y me gustaría mucho que me ayudárais a resolverlas:
1- Resulta muy caro el juego **SUPER STREET FIGHTER**, ¿cuánto puede llegar a costar, más o menos?
2- ¿Saldrá **JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION** para la ***Master System***?
3- ¿Por qué nunca aparecen juegos para ***Master*** en vuestra revista?
4- ¿Saldrá para ***Master*** algún juego al estilo de **STREET FIGHTER 2** o **MORTAL KOMBAT**?
5- ¿Cuánto vale el pack ***Mega Drive*** + **SUPER STREET FIGHTER**?

GORKA ROMERO (BILBAO)

1- Los precios de los juegos pueden variar un poco dependiendo del lugar donde los adquieras. Pero, en cualquier caso, estará siempre por encima de las 10.000 pesetas y por debajo de las 15.000.
2- No está previsto su lanzamiento de momento. Aunque, si aparece una segunda parte de la película, no sería de extrañar que saliese un juego basado en la misma para ***Master***.
3- Nuestro deseo no es dejar sin cubrir una parte del mercado de los videojuegos para consolas. Si no aparece en la revista ningún comentario acerca de programas para la ***Master System*** es por una razón más que obvia: no hay lanzamientos para este sistema.
4- Los juegos de este estilo que ya se encuentran disponibles para la consola ***Master System*** son: **MORTAL KOMBAT, MASTERS OF KOMBAT y MORTAL KOMBAT 2.**
5- Su precio aproximado es de 29.000 pesetas, aunque puede variar dependiendo de la tienda.

¿? GALLEGUIÑO MASTERIZADO

Qué hay queridos amigos consoleros? Soy un seguidor habitual de vuestra revista. Tengo una consola ***Master System*** y quería preguntarte unas cuantas cosillas.
1- Si desearas tener un buen simulador de tenis entre tu colección de juegos, ¿qué cartucho eligirías: el **WIMBLEDON TENNIS** o el **TENNIS ACE**?
2- ¿Qué tal está **LOONEY TUNES**?
3- ¿Por qué en Súper Juegos puntuaron **ALADDIN** con un 92 % y vosotros sólo con un 86 %?

SINDO GARCIA (LA CORUÑA)

1 Para ser tu primera pregunta, resulta un poco complicada de responder con brevedad y exactitud, ya que me estás hablando de dos juegos absolutamente distintos. **TENNIS ACE** se desarrolla con vista aérea y es una conversión de la conocida recreativa **PASSING SHOT**, mientras que **WIMBLEDON** es el típico simulador de tenis con vista frontal. Personalmente, yo me decanto por el **WIMBLEDON TENNIS 2**, aunque, como para todo, los gustos están para algo.
2- No existe ningún juego de ese nombre. Aunque mi gran perspicacia y los muchos años que pasé trabajando junto a Sony Crocket y Richard Tubbs, me inducen a pensar que te refieres a los juegos basados en los personajes de los Looney Tunes. Estos son **DUCK IN HOLLYWOOD** y **ROAD RUNNER**, tanto el uno como el otro son dos juegos de plataformas bastante buenos y merece la pena comprarlos.
3- Las puntuaciones, como todo, son una cosa que dependen la opinión de una o de varias personas. Respetamos la decisión de los demás pero, en esta ocasión, al equipo de **Mega Sega** nos pareció que ese 86 era lo más aproximado a la puntuación real del juego.

CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK





Una promesa es una promesa y, como los buenos caballeros siempre las cumplen con presteza, aquí está la primera parte de la historia de Nigel, el LANDSTALKER, un aventurero sin precedentes.

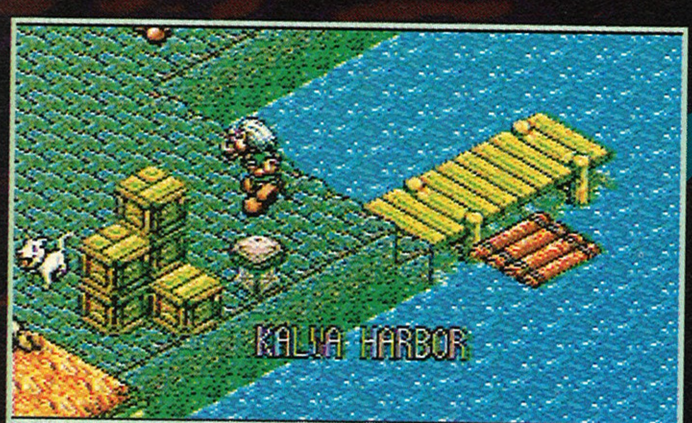
En esta historia colaborarán con sus consejos Goldwind y Cyllan. De esta manera, atravesaremos certeramente dos águilas reales con una sola flecha (adaptación del dicho *matar dos pájaros de un tiro*), ya que mi querida amiga contestará así todos los pergaminos que nos llegaron preguntando por esta aventura.

Extracto del escrito *Memorias de un caza tesoros.*

Permitid que me presente: soy Nigel de Maple, Elfo del bosque y un extraordinario caza tesoros.

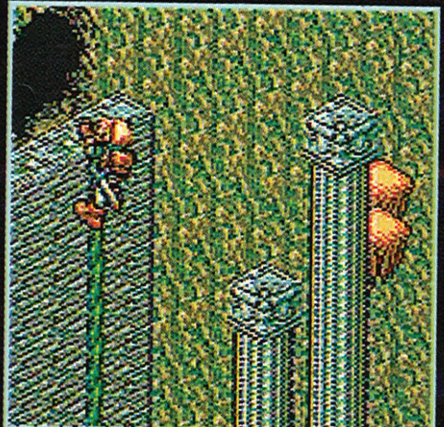
He viajado mucho por todos los puntos cardinales del continente buscando oro y joyas. Todo mi equipo para llevar a cabo mi trabajo está formado por una espada forjada por mi padre y un sexto sentido para detectar problemas, que me ha salvado el pellejo en más de una ocasión. Mi aparente juventud es una buena arma, ya que los enemigos creen que sólo soy un niño, demasiado inexperto para presentarles problemas. ¡Nunca se podrían imaginar que mi verdadera edad es de 88 años !

Estoy en la ciudad de Kalva con mi ultimo hallazgo: la estatua Dorada de Jypta. El vendedor de antigüedades intentó regatear conmigo, pero no consiguió que rebajara ni una sola moneda de











CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK



PRIMERA PARTE:

PROBLEMAS, PROBLEMAS

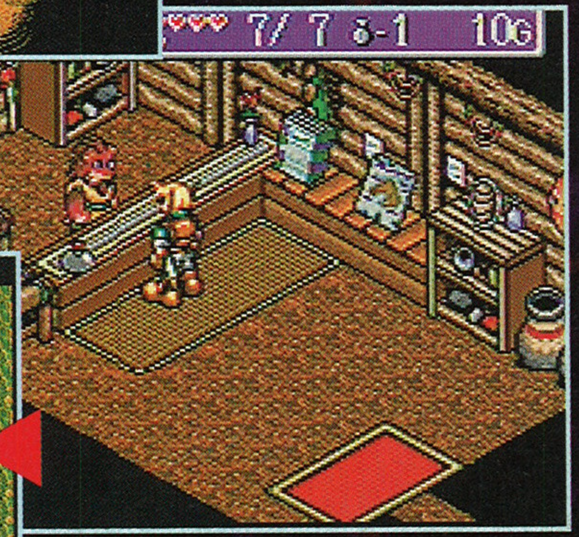
Despierto en una cabaña, lo unico que recuerdo es que cai por unas cataratas y devi perder el conocimiento a causa del golpe. Averiguo que esta es la casa del alcalde y que he sido rescatado por los ciudadanos de Masson.
Despues de aprovisionarme de Eke Eke, me dirijo hacia la Water Shrine que está en dirección Oeste. Ignoro la primera cueva que encuentro y entro en la siguiente. Una vez dentro, compruebo que las puertas, además de con llaves, se pueden abrir matando a todos los monstruos de la habitacion.
Despues de pulsar un resorte, logro pasar a través de las estatuas que me bloquean el camino hasta la planta de arriba. Allí encuentro a Próspero, un anciano que me cuenta todo lo que sabe sobre el tesoro. Mas tarde volveré para recabar más información.

**oro, 2.000 piezas es un precio justo. Encontrar la estatua de Jypta fue un duro trabajo y me costó mucho dinero en materiales y comida. Por supuesto, no estaba dispuesto a pagar nada más.
Mis únicos deseos ahora se centraban en tomar un relajante baño y descansar, pero el destino tiene preparados otros planes para mí...
Nada más concluir mi negocio, un extraño ser se ha introducido por sorpresa en mi mochila gritando socorro. Se trata de una chica diminuta con alas y cola en forma de tridente. Ella dice que conoce la localización de un importante hallazgo: los Tesoros del Rey Nole.
Cualquier buen caza tesoros que se precie conoce la historia de este monarca, el malvado rey guerrero que controlaba los principales territorios del país años atrás. Acumuló grandes tesoros en sus saqueos, pero hasta ahora nadie los había encontrado. Con mi espada, ni buena suerte y la ayuda de esta chica, sólo es cuestión de tiempo.**









CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK













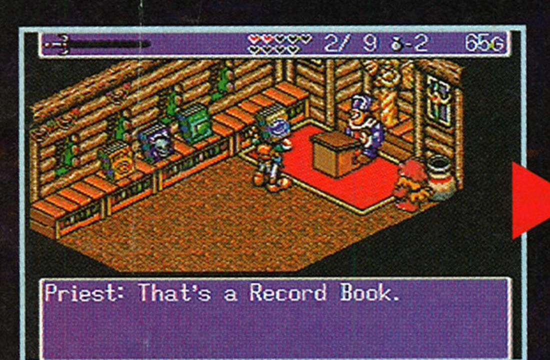


Cuando regreso a Massan me entero de que la hija del alcalde ha sido secuestrada por los habitantes del cercano poblado de Gumi, que van a sacrificarla en una macabra ceremonia. El tiempo apremia y debo actuar con mucha rapidez si quiero salvarla.
Llego a Gumi justo en el momento en que van ha matar a esta inocente criatura. En cuanto me ven, los muy cobardes huyen a toda prisa hacia Swamp Shrine. Sin dudarlo un instante, los sigo a toda velocidad, no sin antes apoderarme de un extraño ídolo que encuentro en casa del alcalde.
Una acción bastante acertada, ya que con la estatuilla podré abrir las puertas del templo. En el interior observo que las llaves que están situadas en el lado Sur sirven para abrir las puertas del Norte.
Después de complicados y laberínticos paseos por todas las plantas del santuario, llego hasta donde está Fara y, después de liquidar unos cuantos orcos, la libero.
Vuelvo hacia Massan y el alcalde me obsequia con una valiosa joya roja por haber rescatado a su amada hija Salgo de Gumi en dirección Oeste, aunque primero hago una visita a mi amigo Próspero y, antes de llegar a Ryumu, cojo un desvío hacia el Norte. Aalli me encuentro con Kado, un viejo guerrero que gustosamente me regala una espada mágica. Vuelvo sobre mis pasos y me dirijo a Ryumu.
¡Nunca vi un pueblo tan contento por que hayan secuestrado al alcalde! Nadie quiere contarme donde está, excepto un niño que encuentro en una esquina de la casa del desaparecido edil.
Parece que tengo un imán especial para atraer sobre mi persona todos los problemas. Me dirijo hacia la guarida de los ladrones donde, seguramente, no seré muy bien recibido.
Una vez allí, subo varios pisos hasta que encuentro la Goddess Statue y la empujo bloqueando la caída del agua, lo que hace que aparezcan más niveles. Vuelvo a la primera habitación y busco una cueva.
En dirección Norte encuentro una llave en la





CRONICAS DE LA ERA DE RAGNAROK







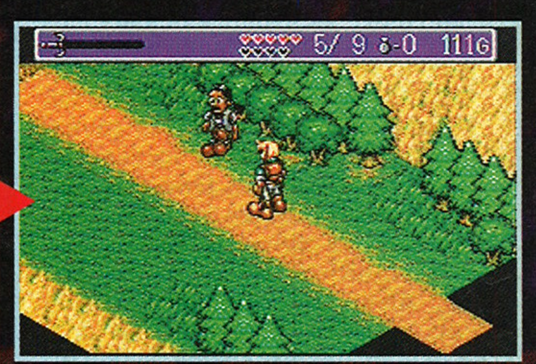






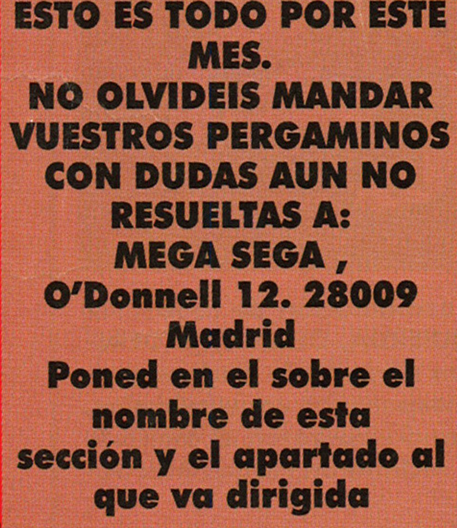
habitación de Pockets, un personaje con el que ya mantuve contactos en el camino de Gumi. Avanzo hasta encontrar una habitación llena de plataformas móviles y pinchos. Después de un duro duelo con un caballero, que destroza el suelo de la habitación, me dirijo al Norte hasta que veo una litografía.
Uso la estatua de Gaia cuando estoy delante del Golem y, por fin, logro rescatar al alcalde quien, agradecido, me entrega un salvoconducto para Mercator.
Hasta aquí queridos caballeros, la primera parte del relato de las aventuras de este pequeño gran elfo.
El mes que viene volveremos a invocar a nuestros archiveros para que podáis resolver todos vuestros enigmas ...



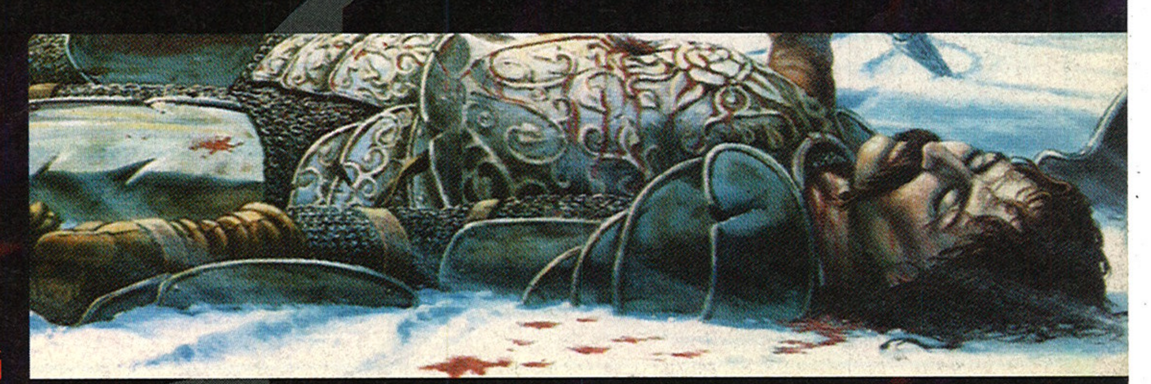








**ESTO ES TODO POR ESTE MES.
NO OLVIDEIS MANDAR VUESTROS PERGAMINOS CON DUDAS AUN NO RESUELTAS A:
MEGA SEGA ,
O'Donnell 12. 28009 Madrid
Poned en el sobre el nombre de esta sección y el apartado al que va dirigida**

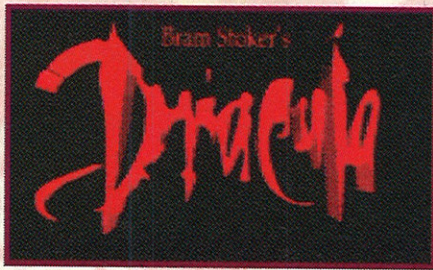


Corta, pero intensa, esta nueva edición de Nemesis Tips, la sección de trucos más aplaudida y vitoreada en las selvas de Nueva Zelanda, os ofrece una cuidada selección de los mejores trucos para los mejores juegos. Todos ellos probados y testeados en el laboratorio de chimpancés del profesor Amalius. Los del DRACULA y JUNGLE BOOK han sido los preferidos de J.C Vialli, el mandril mascota del laboratorio y jefe de todas las monas. Esperemos que vosotros estéis a la misma altura de ellos y os gusten estos trucos. El mes que viene, más.

DRACULA

MEGA CD

99 Vidas



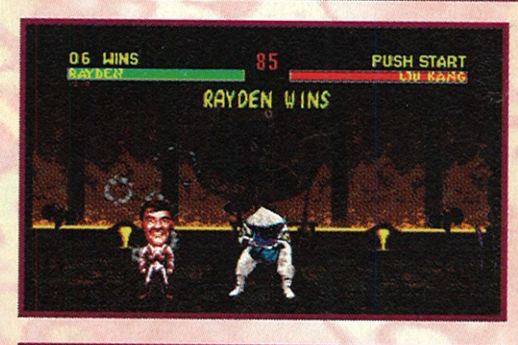








Deja pasar toda la secuencia de introducción y, cuando aparezca la pantalla que dice BEWARE, pulsa la siguiente combinación: A, Izquierda (LEFT), Arriba (UP), C, A, DERECHA (RIGHT) y ABAJO (DOWN). Si lees la combinación al revés, verás que las siglas forman la palabra DRACULA. Una vez ejecutado el truco, los bordes de la pantalla se tornarán blancos, lo que significa que ha funcionado. Ahora, comienza a jugar con normalidad y pulsa A y START al mismo tiempo. Aprieta de nuevo START para quitar la pausa y verás que tu marcador de vidas ha aumentado a 99. Lo mejor de todo es que si agotas este número, siempre puedes volver a ponerlo en 99 cuando pulses A y START.





MORTAL KOMBAT II

MEGA DRIVE

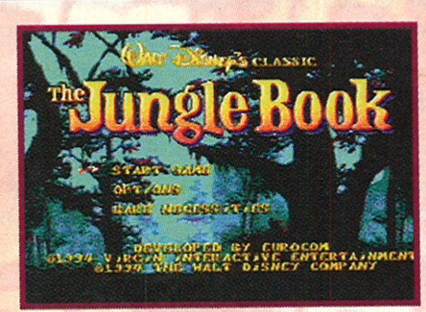
Menú Secreto de Opciones y Fergality

Ve a la pantalla de opciones, deja el cursor en DONE y pulsa la siguiente combinación de teclas: IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA Y DERECHA. Ante tus ojos aparecerá un TEST MODE en el que podrás elegir un gran número de opciones secretas. Además, como reglalo sorpresa, aquí tenéis un nuevo Fatality de inesperadas consecuencias. Elige a Rayden como luchador y, en el último Round, usa sólo patadas. Cuando aparezca el mensaje FINISH HIM, presiona ATRAS, ATRAS, ATRAS y BLOCK para transformar a tu víctima en Fergus MacGovern, nada menos que el director general de Probe.

JUNGLE BOOK

MEGA DRIVE

Saltar de fase, jugar boca abajo, cambiar los colores en pantalla.



El señor David Perry sigue haciendo de las suyas en forma de menús y combinaciones secretas dentro de sus juegos. En esta ocasión, le toca el turno a la conversión del clásico de Disney para la *Mega Drive*. Como siempre, para ejecutar los siguientes trucos debes pulsar el botón de PAUSA y apretar estas combinaciones de botones lo más rápido que tus dedos te permitan:

- Jugar boca abajo: IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO, B, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, C, DERECHA, ARRIBA, ABAJO.
- Cambiar los colores en pantalla: A, B, B, A, C, A, B, B.
- Resetear el tiempo y armas infinitas: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A.
- Enfrentarte directamente a Shere Khan: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.
- Introduce el código de Aladdin y verás lo que es bueno: A, B, B, A, A, B, B, A.
- Comenzar al lado de Baloo: B, A, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA.
- Comenzar al lado de Kaa: C, A, A, B, C, A, A.
- Saltar de fase: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A.



ALADDIN

GAME GEAR | **Immunidad**

Introduce en la pantalla de passwords el siguiente código: AIQY. Serás totalmente inmune a los obstáculos y enemigos del juego.



PIRATES OF DARK WATER

MEGA DRIVE

Passwords

Introduce en la pantalla de passwords la clave DSILLER y comenzarás el juego con tu espada a toda potencia. Aquí tienes, además, los passwords de cada uno de los niveles:



IITBDIA	- Puerto de Citadel.
NCOKKIE	- De Citadel al Puerto.
RITAZIM	- Puerto de Citadel
JESSICA	- De Citadel a las montañas.
ALEXISK	- Del Puerto a las montañas.
SCOOBYD	- De las montañas a Janda.
STOYODA	- De Andorus al puente.
TADSHIM	- Del puente a Andorus.
ALARTUS	- De Andorus a Maelstrom.
DARRINS	- Puente a Maelstrom.
MALCOLM	- de Maesltrom a las cavernas.



DOUBLE DRAGON

MEGA DRIVE | **Jugar con los jefes**

Para jugar con los jefes en este bodrio de Beat'em Up, tan sólo debes seguir los siguientes pasos: elige cualquier opción de juego y presiona C, DERECHA, A, B, A, B, B, e IZQUIERDA en el primer pad. Un fuerte alarido nauseabundo te confirmará que el truco ha funcionado.

GANADORES DE LOS JUEGOS REVIEW DEL MES DE NOVIEMBRE

JOSE MARIA AÑON MOLINA (ALBACETE) - FELIX PÉREZ ORTIZ (BARCELONA) - ITAMISA DE LAS NIEVES (TENERIFE) - RUTH CEBRIAN JORGE (LAS PALMAS) - LUIS GONZALEZ CARIDAD (MADRID).

REDACTORES CASEROS

En nuestro número pasado os presentamos el «Petrograma de Pirslowsky» y os invitamos a que contestáseis a sus cinco terribles cuestiones. Las cartas han comenzado a llegar y muy pronto conoceremos los primeros ganadores de los títulos de «Redactores Honoríficos en Casa». En nuestro próximo número aparecerán los nombres de los 20 agraciados y las respuestas de este nuevo test. Os recordamos que podéis participar y obtener vuestra acreditación de redactor honorífico de Mega Sega enviando una carta a la revista e indicando en el sobre REDACTOR HONORIFICO EN CASA:

«EL PAREMONIO DE GORDIMER».

PRUEBA 1- PERIGLOTO DE RUSSEL.

* Aprovechando uno de los pocos ratos libres de tu trabajo, decides jugarte un partidillo con el fantástico SENSIBLE SOCCER. En ese mismo instante, aparece el Excelentísimo Señor Director y, muy entusiasmado, se ofrece a ser tu rival. ¿Cuál sería tu reacción?

A- Jugaría sin miedo e intentaría ganar por goleada, humillándole si es posible.

B- Simularía esforzarme al máximo y me conformaría con una victoria por la mínima.

C- Me dejaría ganar, simulando un gran esfuerzo, y aplaudiría cada una de sus jugadas como un auténtico descosido.

PRUEBA 2- TREVECATO DE SVENDAL-TYRREL.

* Una compañía sueca decide introducir sus videojuegos en el mercado español. Para asegurarse un buen recibimiento, llaman a los redactores de Mega Sega y les ofrecen un jugoso pellizco económico, la compañía de una aparatosa y escultural rubia y un lote de jamones. Tú, por supuesto, no lo aceptas pero, al poco tiempo, observas que tus compañeros visten mejor, tienen una estúpida sonrisa, ojeras de enormes dimensiones y sus bocadillos son siempre de jabugo. ¿Qué pensarías?

A- Que algunos tienen más morro que espalda.

B- Lo denunciaría públicamente y dimitiría si ellos no lo hacen.

C- Jamás dudaría de la honestidad y profesionalidad de mis compañeros.

PRUEBA 3- BINOMIO REFENCIAL DE CARROLL.

* Una llamada anónima amenaza a nuestro querido Mega Golfo con publicar unas fotos suyas realmente comprometedoras. Las instantáneas en cuestión son un completo dossier de algunas inconfesables actividades de este personaje de leyenda: Mega Golfo Boy Scout, Mega Golfo en la mili, Mega Golfo en catequesis, Mega Golfo con su primera y horrible novia, Mega Golfo haciendo la casa, etcétera. ¿Qué acción apoyarías?

A- Pagarle lo que pide y destruir los negativos.

B- Pagarle lo que pide y publicarlas en Mega Sega en un reportaje a 20 páginas con los comentarios hirientes de todos sus compañeros.

C- Decirle a su padre que se deje de chantajes y que vuelva al frenopático.

PRUEBA 4- PROTESIO IMPAR DE DUGAN.

* Llegan a la redacción los Product Manager de Sega –dos extraños seres mezcla de yuppies y madre de tonadillera- y tu jefe, siempre tan considerado, te pide que les atiendas mientras él escap... se ocupa de un asunto en la calle. ¿Cómo debe comportarse un redactor en este caso?

A- Debe dejarles hablar y darles la razón en todas las fruslerías e incoherencias que suelten.

B- Tiene eu iniciar un ameno debate sobre el futuro de algún juego y aceptar alguna de sus sugerencias sobre las puntuaciones.

C- Te provocas una hemorragia nasal y te encierras en el baño un par de horitas hasta que se vayan.

PRUEBA 5- BERIAMODO DE SCENDER.

* En cualquier parte del mundo, un redactor tiene unas obligaciones y tareas bien definidas. Mega Sega se encuentra dentro del mundo (eso al menos es lo que nos han dicho) pero, ¿Cuál es su realidad laboral?.

A- Cualquier forma de trabajo conocida -o por conocer- relacionada con Mega Sega es competencia y responsabilidad de sus redactores.

B- Sus redactores, aunque trabajen sin descanso y de sol a sol, no son -ni serán jamás- responsables. Hay personas que no tienen remedio.

C- Muchos empleados, poco trabajo y sueldos como los de un ministro saliente. Estos tíos viven mejor que el redactor jefe de Súper Juegos.

RESPUESTAS DEL PETROGRAMA DE PIRSLOWSKY (TEST DEL NUMERO 19).

PRUEBA 1) **C.** PRUEBA 2) **B.** PRUEBA 3) **A.** PRUEBA 4) **B.** PRUEBA 5) **A.**

LOS MEJORES 50 TRUCOS PARA MICROSOFT WINDOWS ■ ESPECIAL EDUCACION: PROGRAMAS PARA APRENDER ■ PRO SONIC 16: AÑADA UNA NOTA DE SONIDO A SU ORDENADOR ■ MULTIMEDIA: DANGEROUS CREATURES, 1994 GUINNESS, SPACE SIMULATOR Y MUCHOS MAS.

